

**»When Formats Become Form –
Lesarten historischer Konstellationen von Kunst und Medien
seit 1960«**

Vom Fachbereich II (Kulturwissenschaften und Ästhetische Kommunikation) der
Universität Hildesheim zur Erlangung des Grades

**eines Doktors der Philosophie
(Dr. Phil)**

angenommene Dissertation von

Rudolf Frieling

geboren am 23. 11. 1956 in Münster/Westf.

Gutachterin/Gutachter:

Prof. Dr. Jan Berg, Universität Hildesheim

Prof. Dr. Hans-Otto Hügel, Universität Hildesheim

Prof. Harald Pulch, FH Mainz

Tag der mündlichen Prüfung: 13. 12. 2005

Vorsitzende der Prüfungskommission: Prof. Dr. Beatrix Nobis

When Formats Become Form –

Lesarten historischer Konstellationen von Kunst und Medien seit 1960

Vorwort

	1.	Lesarten historischer Konstellationen von Kunst und Medien seit 1960 – Einführung
7	1.1.	Vermittlungsparadoxie
14	1.2.	Methodische Überlegungen
24	1.3.	Lesarten der Medienkunst: Entwurf von Geschichten
26	1.4.	Metadiskurs und das Remapping im Archiv
	2.	Form Follows Format – zum Spannungsverhältnis von Museum, Medientechnik und Medienkunst
30	2.1.	Von der Moderne zur Medienkunst
38	2.2.	Die offene Form – Medienkunst abseits der Museen
41	2.3.	Das geschlossene Format: Distribution/Massenmedien
45	2.4.	Das Museumsformat I: Skulptur und Installation
49	2.5.	Das Museumsformat II: White Cube – Black Cube
51	2.6.	Von der Form zur Plattform
54	2.7.	Standards setzen oder eigenhändig nutzen
58	2.8.	Software – Soft Cinema – Soft Space
	3.	Geschichten der Medienkunst
61	3.1.	Chronologie und Topologie: Videokunst in Deutschland im Kontext
63	3.1.1.	VT≠TV – Video als neues Medium 1960/70
72	3.1.2.	Kontexte der Videokunst 1980/90
99	3.2.	Performative Prozesse und mediale Verkörperungen – Die Medien zwischen Kunst und Leben
133	3.3.	Ikonografischer Diskurs: Materialien zum Verhältnis von Text und Bild

137	3.3.1. Sprache, Sprechen, Video: Gary Hill
145	3.3.2. Bilder und Erzählung: Robert Cahen
152	3.3.3. Visuals als kultureller Diskurs: Peter Callas
174	3.3.4. Textraum/Bildraum und sozialer Diskurs: Jochen Gerz
188	3.3.5. Der globale Text- und Bildraum: Beispiele der Netzkunst
195	4. Metadiskurs – das Archiv und die Medien
198	4.1. Die enzyklopädische Maschine
203	4.2. Politik des Archivs
210	4.3. Mediale Speicherungen: Übertragung und Verlust
218	4.4. Datenbank als kulturelle Form
225	4.5. Navigation und Mapping
250	4.6. Performativität: dynamische Wissenskonfigurationen
255	4.7. Das vernetzte Archiv: Archivgeneratoren
262	5. Remapping und offene Fragen
275	Bibliografie

Vorwort

Wie wichtig der Verlauf der Zeit in der Kunst wie in der Biografie ist, davon zeugt die vorliegende Arbeit. Das Verstreute, das Temporäre, das Flüchtige – all dies sind Begriffe, die sich auf die Medienkunst anwenden lassen. Zugleich bezeichnen sie aber auch meine eigene kuratorische wie wissenschaftliche Tätigkeit seit 1983, dem damaligen Abschluss meines Literatur- und Geisteswissenschaftsstudiums an der FU Berlin. Es ist nach zwei Jahrzehnten beruflicher Aktivität eine wichtige Erfahrung gewesen, im Prozess des Sammelns und Umschreibens vieler Gedanken und Texte vor allem aus den letzten 10 Jahren die Kontinuität zu den Anfängen und die fruchtbaren Auswirkungen der frühen Beschäftigung mit James Joyces ›offenen Kunstwerken‹ in anderem Licht zu notieren. Das spezifische Interesse am Spannungsverhältnis von Linearität und Non-Linearität, geschlossener und offener Form, stammt aus dieser Zeit und übertrug sich von der Literatur auf die Medien und die zeitbasierten Künste. Auch methodisch sind wichtige Impulse dieser Studienzeit von 1976–83 bis heute spürbar. Eine Medienwissenschaft im eigentlichen Sinn gab es damals noch nicht, dafür spannende Konstellationen in den Zusammenhängen von Ethnologie, Psychoanalyse, Religionswissenschaft, vergleichender Literatur und Politikwissenschaft. Wichtige Einflüsse waren für mich die Vorlesungen von Klaus Heinrich am Religionswissenschaftlichen Institut, die Wahl des Examensthemas in englischer Literaturwissenschaft zu James Joyce sowie die Diskussionen im Kontext des Fachbereichs der Soziologen (hier besonders die Seminare bei Dietmar Kamper und Christoph Wulf), die als erste die Studenten mit der neuen französischen Philosophie bekannt machten.

Nach einer Zeit der eigenen künstlerischen Recherche mit Film und Video war es vor allem die Mitarbeit bei dem neuen VideoFest in Berlin, die meine geisteswissenschaftlichen Interessen in einen produktiven Kontakt mit den medialen Formen zeitbasierter Künste brachten. Es entstanden schließlich in den 1990er Jahren verstreute Texte für Künstlerkataloge (Cahen, Callas und Gerz) oder Zeitschriften (Hill und der ganze Zusammenhang zu Bild und Text), wiederum andere Perspektiven verdanken sich der langjährigen wissenschaftlichen Arbeit zur Geschichte der Medienkunst in Deutschland.

Die Textmaterialien wurden überarbeitet, oft wesentlich erweitert, aktualisiert und in den hier entworfenen Zusammenhang eingefügt, ohne jedoch grundlegende Argumentationen zu verändern. Es ist gerade der Ansatz dieser »Geschichten der Medienkunst«, dass sich geografische, topologische und monografische Perspektiven verschränken, ohne gleich einem vereinheitlichenden Diskurs unterworfen zu werden. Eine gewisse Rekursivität der Themen und Namen ist dabei nicht nur unvermeidlich, sondern auch produktiv. Die Vielfältigkeit der Argumentation wird, so lautet zumindest die Hoffnung des Verfassers, zu einer theoretischen wie materialreichen, aussagekräftigen Konstellation der Medienkunst. Zugleich spiegelt sich in der Abfolge der Textschwerpunkte indirekt auch eine Entwicklung der 1990er Jahre von der Videokunst zur interaktiven und vernetzten Kunst.

Das gesamte Kapitel 4 »Metadiskurs – das Archiv und die Medien« dagegen ist neu für die vorliegende Arbeit verfasst worden und stellt eine Art Review der gesammelten Materialien und Perspektiven dar, allerdings weniger als inhaltliche Zusammenfassung, sondern viel mehr als ein Ausgangspunkt für die Phänomene, Effekte und Folgen der »Ära des Bildertauschs« (Gene Youngblood).

Mein Dank gilt Prof. Dr. Jan Berg für seine spontane Bereitschaft, dieses Dissertationsprojekt zu unterstützen, Dieter Daniels für die langjährige und produktive Kooperation, ohne die viele der vorliegenden Ideen nicht in der Form hätten entstehen können, dem verstorbenen Gründungsdirektor des ZKM, Heinrich Klotz, und dem jetzigen Vorstand Peter Weibel für die nachhaltige Unterstützung meiner publizistischen Tätigkeit sowie Hartmut Jahn, der den endgültigen Anstoß zu diesem lange aufgeschobenen Projekt einer Dissertation gab. Vor allem aber bedanke ich mich bei meiner Frau, Sybille Weber, die mich nun schon seit über einem Jahrzehnt begleitet und dabei meine genaueste und schärfste Textkritikerin ist. Ihren immer präzisen formalen wie inhaltlichen Einwüfen verdanke ich zu wesentlichen Teilen die Lesbarkeit des Textes.

Karlsruhe, September 2004/Mai 2006

1. Lesarten historischer Konstellationen von Kunst und Medien seit 1960 – Einführung

1.1. Vermittlungsparadoxie

Die Medienkunst ist im Bewusstsein der Gesellschaft in den 1990er Jahren deutlich im Wert gestiegen. Alles Mediale hat nicht zuletzt im Sog der New Economy große Bereiche der Gesellschaft ›infiziert‹. Auch die Kunst hat sich mehr und mehr den Medienkünsten geöffnet, was unter anderem auch mit der Gründung des Zentrums für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe oder des Ars Electronica Centers in Linz sichtbar wurde. Auffällig bleibt jedoch, dass bei aller Euphorie die wissenschaftliche Rezeption des Zusammenhangs von Kunst und Medien merkwürdig einseitig geblieben ist. Während spezialisierte Onlineforen und Mailinglisten das Bedürfnis nach einer offenen und kontroversen Debatte zu den Medien und ihren ästhetischen, sozialen, politischen Bedingungen und Wirkungen befriedigen, herrscht in der geisteswissenschaftlichen Arena eine nach wie vor große Distanz zwischen Theorie und Medienwissenschaftlern einerseits – hier können stellvertretend die Arbeiten von Friedrich Kittler genannt werden – und ästhetischen oder historischen Kunst- und Kulturwissenschaften andererseits. Diese Distanz ist also eine doppelte: einerseits der spezialisierte, vor allem online geführte Diskurs, der kaum in die Wissenschaftsrezeption einwirkt, und andererseits die Kluft zwischen Medien und Kunst.

Wenn sich das künstlerische Medium Video über Jahrzehnte immer wieder neu neue Orte der Präsentation suchen muss, dann ist dies ein signifikantes Manko gegenüber anderen Kunstformen, das sich nicht zuletzt auch auf die Rezeption auswirkt. Die Präsentation von Videotapes muss bis heute jeweils neue Formen finden zwischen Kino, Galerie, Fernsehen, Café oder Club. Ob als Ausstellungsstück, à la carte in einer Videothek oder als lineare Programmierung, das Pro und Contra dieser Modi ist in der Vergangenheit ausführlich Gegenstand von Debatten gewesen. Fazit blieb immer, dass die Präsentation von Video eigene Bedingung erfordert, die in bereits bestehenden Kontexten nur schwer zu erfüllen sind. Die Rezeption der Videotapes scheiterte

daher meist an ihrer mangelnden öffentlichen Sichtbarkeit, im Gegensatz etwa zum funktionierenden Netzwerk anspruchsvoller Kinematheken, das sich in Deutschland in den 1970er Jahren gebildet hatte, um ein Forum für den unabhängigen Autorenfilm zu sein. In der Einführung wurde zudem bereits auf das spezifische Problem der Kataloge eingegangen, die keine angemessene kritische Rezeption aus der zeitlichen und räumlichen Distanz ermöglichen. Das visuelle Genre Videokunst bleibt also paradoxerweise vielfach unsichtbar und wird bis Mitte der 1990er Jahre vor allem von einer kleinen Schar von spezialisierten Kuratoren/Kunsthistorikern rezipiert.¹

Einer der Gründe für diese zum Teil noch heute wirksamen Vorbehalte und Grenzziehungen ist im wissenschaftlichen Diskurs zu erkennen und liegt in dem, was man die »Vermittlungsparadoxie der Medienkunst« nennen kann. Es besteht inzwischen zwar ein großer Bedarf an konkretem Anschauungsmaterial zu einer Kunst in und mit den Medien, jedoch haben Multimediapublikationen und Onlineportals auf diese Nachfrage bisher nur in sehr begrenztem Umfang reagiert. Als zweiter Punkt fällt auf, dass der Diskurs über die Videokunst und genereller der Medienkunst bis weit in die 1990er Jahre vor allem den Systemaspekten gilt, der Differenz zwischen Videokunst und Fernsehen, zwischen linear und non-linear, auch wenn viele Künstler nach der Technologiedebatte der Anfänge nun darauf drängten, endlich die »Software« zu diskutieren.² Die immer umfangreicheren Kataloge in bezug auf Klassiker wie Bill Viola, Gary Hill und natürlich Nam June Paik, aber auch von Shooting-Stars wie Matthew Barney können nicht über das allgemeine Unbehagen hinwegtäuschen: Warum gibt es einen seit Jahrzehnten andauernden Diskurs über »neue Medien« – hier reicht ein Blick in die gesammelten Kataloge der Ars Electronica in Linz –, ohne dass sich jenseits des Reizwortes »Interaktivität« ein wissenschaftliches und kunstkritisches Vokabular der elektronischen Bild- und Tonsprache etabliert hätte?³

¹ Zu den gattungsgeschichtlichen wie historischen Entwicklungen der Videokunst vgl. *Video Culture – A Critical Investigation*, hrsg. von John Hanhardt, New York (1986) 1990; *Illuminating Video – An Essential Guide to Video Art*, Doug Hall/Sally Jo Fifer (Hg.), New York 1990; Friedemann Malsch/Dagmar Streckel, *Künstler-Videos – Entwicklung und Bedeutung*, Ursula Perucchi-Petri (Hg.), Kunsthau Zürich, Ostfildern 1996.

² Vgl. Ingo Günther in der Videodokumentation zur Ausstellung »Video-Skulptur aktuell und retrospektiv 1963–1989«, Köln 1989.

³ Es würde sich lohnen zu untersuchen, inwiefern die Wahrnehmung der Videokunst sich schablonenartig immer an schwammige Begriffe wie der notorischen »Sprengung unserer Seh-Gewohnheiten« klammert.

Die Sprachlosigkeit angesichts der Fülle von experimentellen, konzeptuellen oder erzählerischen Bändern, zum Beispiel bei den eher an Messen erinnernden Festivals, verschlägt den Rezensenten meist die Sprache. Gemeinsamer Nenner ist die sich wandelnde Technologie, die damit zur Grundbedingung der Analyse einer ästhetischen Praxis erhoben wird. So wie heute Microsoft die Diskussion vor allem der ›net community‹ gerade als Antipode beherrscht, so war SONY schon seit den Anfängen Schrittmacher der Medienkunst.⁴ Je schneller die Industrie die meist inkompatiblen Medienformate revolutioniert, desto atemloser versuchen Kritiker und Analytiker der Medienkunst, damit Schritt zu halten. Eine generelle Vermutung drängt sich zudem auf: Mediale künstlerische Praxis operiert immer schon mit dem Bewusstsein rein flüchtiger Präsenz und nur temporärer Produktion. Der grundsätzlichen Dynamik und Offenheit dieser Praxen scheint daher die Permanenz des gedruckten Textes nicht angemessen zu sein.

Und doch gibt es Fragen nach Inhalten und Materialien, die gerade durch das Internet sehr viel umfassender und diskursiver beantwortet werden könnten. Eine Fülle unterschiedlicher Konzepte zu den Themen Vernetzung und Interaktion wurden noch vor dem Internet-Boom auf spezialisierten Festivals wie der Ars Electronica oder dem Europäischen Medienkunstfestival erprobt, diskutiert und in den Implikationen für Kunst und Gesellschaft erforscht. In diesem Zusammenhang ist es z. B. eine lohnende Frage, wie sehr diese Konzepte wiederum mit Ansätzen der Intermedia-Bewegung der 1960er Jahre korrespondieren. Diese Frage kann jedoch nur dann allgemeiner gestellt werden, wenn die entsprechenden audiovisuellen Materialien auch jenseits der wenigen spezialisierten Archive verfügbar sind. Dass ein solcher Diskurs erst mit Verspätung – wenn überhaupt – in der Wissenschaft und Kunstgeschichte geführt wird, gehört zu eben diesen Vermittlungsparadoxien der Medienkunst, die sich also in mehrfacher Hinsicht aufzeigen lassen:

⁴ In der Zeitschrift »Cut In« der alternativen Medienzentren ist ein interessanter Disput um die Haltbarkeit der ersten U-matic Bänder und die daraus abgeleiteten Schadenersatzforderungen an SONY nachzulesen. Die »Szene« verhandelte mit dem Konzern und konnte dabei durchaus praktische Erfolge erzielen. Es setzt sich damit eine Abhängigkeit von der Industrie fort, die schon Walter Ruttmann 1930 in seinem Aufsatz »Kunst und Technik« für den Film angeprangert hatte, in: *Film als Film – 1910 bis heute*, Birgit Hein/Wulf Herzogenrath (Hg.), Stuttgart 1977, S. 65.

- traditionelle Distributionsmedien und -kanäle wie Buch oder Fernsehen haben sich entweder als ungeeignet oder (zumindest bisher) als unfähig erwiesen, den künstlerischen Medienprojekten ein dauerhaftes Forum zu bieten,
- die Medienkünste haben ihrerseits den Massenmedien gegenüber eine oft anti-institutionelle Haltung gepflegt und eigene Foren und Orte für Insider geschaffen,
- die wissenschaftliche Buchlektüre vermittelt notgedrungen nur einen sehr theoretischen Aspekt.

Insbesondere der letzte Punkt lässt sich aus kunst- wie medienhistorischer Sicht exemplarisch aufzeigen. In jüngster Zeit konnten auf Grund einer grundsätzlich offeneren Rezeptionshaltung in den Wissenschaften einige Publikationen erscheinen, deren Aufmerksamkeit einer enger definierten Gattung innerhalb der Medienkunst galt, so z. B. neben der Videokunst etwa den interaktiven Installationen oder den immersiven Environments.⁵ Die Verankerung in der Kunstgeschichte einerseits wie auch die Verlinkung von philosophischem Diskurs etwa zur Videokunst⁶ andererseits schleppt ex negativo noch immer den Ballast der unübersehbaren allgemeinen Skepsis der Geisteswissenschaftler gegenüber den ›Medien‹ mit sich, so dass es zwischen der kunsthistorischen, theoretischen oder technologischen Perspektive sowie der rein positivistischen Überblicksliteratur⁷ kaum eine interdisziplinäre Forschung in den Geisteswissenschaften gibt, die sich den Wechselwirkungen und Kontexten der Medienkunst widmet.⁸

Diese Aussage scheint angesichts der inzwischen doch recht umfangreichen Literatur überzogen. Deshalb greife ich zwei neuere Publikationen exemplarisch heraus, da sie den Versuch darstellen, die Medienkunst – in diesen Fällen spezifischer die Videokunst – aus der Schere zwischen Technologie und immanenter Kunstkritik herauszuführen. Das erste Beispiel ist die jüngst

⁵ Söke Dinkla, *Pioniere interaktiver Kunst von 1970 bis heute*, Ostfildern 1997; Oliver Grau, *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien* (1999), Berlin 2001; Lydia Haustein, *Videokunst*, München 2003 (letztere eine im Vergleich zu Gerda Lampalzer, *Videokunst. Historischer Überblick und theoretische Zugänge*, Wien 1992, wesentlich breitere Diskussion kultureller Zusammenhänge).

⁶ Vgl. Maurizio Lazzerato, *Videophilosophie. Zeitwahrnehmung im Postfordismus* (ital. 1997), deutsch: Berlin 2002.

⁷ Vgl. Stephen Wilson, *Information Arts. Intersections of Art, Science, and Technology*, Cambridge, MA, 2002.

⁸ Als ein explizites Gegenbeispiel sei allerdings hier schon auf die Publikationen des MIT Boston hingewiesen, insbesondere die von Timothy Druckrey initiierten Bände, hier vor allem das mit Peter Weibel herausgegebene Kompendium *net_condition*, Cambridge, MA, 2000.

veröffentlichte philosophische Studie von Maurizio Lazzerato unter dem Titel »Videophilosophie«. Hier handelt es sich um einen philosophisch-ökonomischen Diskurs zu den Theorien von Bergson, Benjamin sowie Deleuze/Guattari und anderen, die mit Zitaten von Nam June Paik und Bill Viola versetzt werden. Lazzerato gelingt eine eindruckliche Argumentation zu den Unterschieden von Film und Video und Fernsehen. Doch so legitim die Vorgehensweise einerseits ist, bleibt andererseits der Eindruck haften, dass die Videokünstler hier einem Diskurs einverleibt werden, der auch ohne sie funktionieren würde. Tatsächlich kommt der Text fast gänzlich ohne Abbildungen aus.⁹ Man kann von einem philosophischen Essay zwar nicht unbedingt eine visuelle Argumentation erwarten, aber wenn die Videokunst wie bei Lazzerato zum Kronzeugen einer anderen Wahrnehmung aufgerufen ist, genügt es nicht, dies generalisierend nur zu behaupten. Gerade der Bezug auf Benjamin hätte eine sehr viel detailliertere Auseinandersetzung zumindest mit einzelnen Positionen erwarten lassen. Dieser ›Fehler‹ soll daher in der hier vorliegenden Arbeit nicht noch einmal begangen werden, so dass im dritten Teil des Kapitels »Geschichten der Medienkunst« anhand ausführlicher Werkanalysen ein typologisches Panorama künstlerischer Strategien im Umgang mit den elektronischen Medien entwickelt werden wird.

Wenden wir uns also dem zweiten Beispiel zu, das einen genuin Kunst bezogenen Ansatz vorführt und an die weiter oben zitierten Cultural Studies anknüpft. Es handelt sich um die neueste Publikation zur Videokunst, geschrieben von Lydia Haustein, Professorin für Kunstgeschichte und Medientheorie an der Kunsthochschule Berlin-Weißensee.¹⁰ Die Autorin publiziert unter dem Etikett »Videokunst« die als Hauptteil deklarierten allgemeinen Ausführungen zum Thema unter den Rubriken »Kultur«, »Technik« und »Zeit«, die eine generelle Einführung in die Thematik leisten, sodann einen zweiten Teil unter der Rubrik »Spezifizierungen«, deren Argumentationen sich unter wechselnden Gesichtspunkten immer wieder von den kunstbezogenen hin zu kulturwissenschaftlichen Reflexionen wie Fragen der Identität im Zeitalter der Globalisierung bewegen. Doch das eigentliche Ausgangsmaterial – die Kunst – bleibt unsichtbar im wahrsten Sinne des Wortes: Weder wird es plastisch

⁹ Die wenigen eingefügten Videostills (von Angela Melitopoulos) bleiben reine Dekoration, die nur der Platzierung des Werks der Künstlerin dient, aber in keiner argumentativen Notwendigkeit begründet ist.

¹⁰ Lydia Haustein, *Videokunst*, München 2003.

beschrieben und analysiert, noch gibt es eine inhaltliche und grafische Reflexion zum Problem der Abbildungen Zeit basierter Medien. Inhaltlich formuliert die Autorin im produktiven Sinn neue Fragestellungen und verändert so gerade auch abendländisch vordefinierte Perspektiven, diese stehen jedoch oft in nur behaupteter Verbindung zu den vorgestellten Arbeiten. Die Argumentation schwebt im spekulativen Raum, ohne überprüfbar zu sein. Vielleicht ist es unangemessen, von theoretischen Publikationen dieser Art eine detailliertere Präsentation und Analyse des Materials zu verlangen, aber eine Reflexion dieser Problematik wäre immerhin dem Gegenstand angemessen.¹¹

Wie kann also eine Publikation zum Thema »Medienkunst« der spezifischen Medialität und Zeitbezogenheit Rechnung tragen? Wie visuell kann eine Argumentation werden, ohne die textliche Ebene in den Hintergrund zu drängen? Es wäre eine eigene Untersuchung wert, die Geschichte der Rezeption und Reflexion der Medienkunst anhand der Publikationen und editorischen Strategien international zu untersuchen. An dieser Stelle seien hier wenigstens die wesentlichen Markierungen skizziert:

1. Ausstellungs- sowie Festivalkataloge, die noch immer unter dem Dilemma der Nicht-Abbildbarkeit zeitbasierter Arbeiten im Buchmedium leiden¹²;
2. Künstlertexte/Manifeste – oft von unschätzbarem Wert für die Forschung, aber meist nur verstreut und schwer zugänglich publiziert, wenn man mal von Ausnahmen wie Bill Viola oder Nam June Paik absieht¹³;

¹¹ So fehlen z. B. auch Hinweise auf Websites von Künstlern oder Institutionen, die einen auch medialen Link anbieten.

¹² Festivalkataloge haben ein weiteres Dilemma: Sie leiden unter der Masse und dem Druck zur Aktualität. Kaum ein Festivalkatalog kommt – aus organisatorischen aber auch konzeptuellen Gründen – über das demokratische Gleichheitsprinzip einer starren Datenbankstruktur hinaus. Das Ergebnis ist meist eine reine Navigationshilfe im Programmschubel komprimierter Festivals und in den meisten Fällen nach Beendigung der Veranstaltung von nur noch minimalem Informationswert. Interessanterweise ist noch kein Festival den konsequenten Weg der Netzpublikation gegangen. Alle beharren am Ende auf dem Material, dem Buch, dem handgreiflichen Resultat der Bemühungen. Und dagegen ist nichts zu sagen – es sei denn, man wünschte sich informativere, bessere, vielleicht auch innovativere Kataloge. Eines der gelungensten neueren Beispiele soll aber auch zitiert werden: Es handelt sich um den Ausstellungskatalog *«hers» Video as a Female Terrain*, hrsg. von Stella Rollig, Wien/New York 2000, im Rahmen des Steirischen Herbsts, Graz. Vielleicht liegt es daran, dass er inhaltlich wie formal vielfältig, überraschend, bunt und direkt ist, aber das sinnliche experimentelle Design dennoch nicht die Inhalte zu kurz kommen lässt.

¹³ Als eines der besten und nachhaltigsten Beispiele sei hier verwiesen auf: *Nam June Paik, Niederschriften eines Kulturnomaden. Aphorismen, Briefe, Texte*, Edith Decker (Hg.), Köln 1992.

3. Monografische Abhandlungen, Dissertationen etc., die nur den berühmtesten KünstlerInnen gewidmet werden – auch hier ist Nam June Paik der wohl umfangreichste ›Generator‹ an Sekundärliteratur;
4. Medientheoretische Reflexionen auch zu einzelnen Gattungen – angefangen mit Gene Youngbloods »Expanded Cinema« (1970) bis hin zu Lev Manovichs »The Language of New Media« (2001).¹⁴

Anne-Marie Duguet, seit Jahrzehnten eine der wichtigsten Autorinnen nicht nur Frankreichs, sondern auch international, hat das Dilemma der Rezeption Zeit basierter Medien mittels des traditionellen Buchdrucks ebenfalls früh erkannt und publiziert seit den 1990er Jahren eine Serie von monografischen CD-ROM und nun auch DVD-ROM als Künstlerpublikation.¹⁵ Damit werden Optionen deutlich, die das Printmedium erweitern, ohne jedoch die Probleme der Distribution solcher Publikationen gelöst zu haben.¹⁶ Online-Projekte scheinen da einen neuen, vielversprechenden Weg zu weisen, doch sind auch sie mit dem Dilemma konfrontiert, dass wir – und damit meine ich auch jeden zukünftigen Leser dieser Zeilen – auch in Zukunft gerne einen Text in der Hand halten wollen. Intelligente Verknüpfungen zwischen den Medien sind bisher noch selten, wie überhaupt das *intelligente* im Gegensatz zum *manischen* Verknüpfen Mangelware ist. So wundert es also nicht, dass auch 40 Jahre nach der historischen Ausstellung »Exposition of Music – Electronic Television« von Nam June Paik in Wuppertal, Galerie Parnass 1963, und dem damit verbundenen ›Beginn‹ der Medienkunst im engeren Sinn die Vielfalt der Rezeption der Medienkunst wenig entwickelt ist. Zwischen dem materialreichen Sammelband¹⁷ und dem theoretisch-analytischen Diskurs fehlen bis heute die systematischen Verknüpfungen jenseits

¹⁴ Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, New York 1970; Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, MA, 2002.

¹⁵ Als erste Publikation: *Antoni Muntadas – An Anarchive* (Paris 1999), als zweite *Digital Snow* über Michael Snow (Paris 2003).

¹⁶ Es gibt allerdings auch Beispiele einer vollkommen misslungenen Integrierung von Buch- und Multimedia, wie der Reader *Formen interaktiver Medienkunst*, hrsg. von Peter Gendolla u. a., Frankfurt/Main 2001. Die dem klassischen Theorieband beigelegte Mini-CD erfüllt nicht die mindesten Erwartungen an Benutzerfreundlichkeit und Bildqualität, abgesehen von einer kuratorisch fragwürdigen Auswahl der Bildbeispiele.

¹⁷ Siehe etwa Wulf Herzogenrath u. a. (Hg.), *TV Kultur. Fernsehen in der bildenden Kunst seit 1879*, Berlin 1997. Dieter Daniels kritisiert daran zu Recht, dass hier eine Kontinuität suggeriert wird, die es nie gegeben hat, und dass trotz der Fülle des präsentierten Materials zentrale mediale Zusammenhänge unreflektiert bleiben, hier besonders der Kontext zu Radio und Medien. [Http://www.medienkunstnetz.de/daniels](http://www.medienkunstnetz.de/daniels).

der auf Aktualität bezogenen Themenschwerpunkte von Festivalreadern. Hierzu einen Beitrag zu leisten, ist mein primäres Anliegen – auch schon in den früheren multimedialen Publikationen zur Mediengeschichte in Deutschland in Zusammenarbeit mit Dieter Daniels.¹⁸

1.2. *Methodische Überlegungen*

Der Begriff der »Konstellation« im Titel verweist auf die alle Medienwissenschaft durchziehende theoretische und begriffliche Problematik von strukturalistischer »Isolation« des Gegenstandes der Untersuchung vs. kulturwissenschaftlicher Einbindung ganzer Hierarchien von Kontexten, wie sie ausführlich von Hartmut Winkler in seinem Band »Docuverse« dargelegt wurde.¹⁹

An anderer Stelle benennt er diese Polarität so:

»Entweder man begreift sie [die mediale Praxis, R. F.] als einen fluiden Diskurs, als einen Handlungszusammenhang, und stellt die kommunikativen Akte in den Mittelpunkt; und da diese Akte an menschliche Akteure gebunden sind, notwendig auch die Menschen, die Träger dieser kommunikativen Handlungen sind. In der Folge hat man diese Perspektive unter das Etikett der ›anthropologischen Medientheorien‹ gebracht.

Dem gegenüber stehen jene Ansätze, die die Schrift, die Technik oder andere Formen materieller Niederlegung in den Mittelpunkt stellen. [...] Diese zweiten Theorien [...] werden entweder im Anschluss an Foucault ›diskursanalytisch‹ genannt oder von ihren Gegnern als ›technikzentrierte‹ Ansätze bezeichnet.«²⁰

Beide Perspektiven auf mediale Praxis haben, so Winkler, Recht, doch gelte es noch immer, sie in einer umfassenden Theorie der Medien zusammen zu führen. »Konstellation« ist hier daher verstanden als eine produktive Verknüpfung von einerseits strukturellen Überlegungen, insofern als das spezifisch ›Zusammengestellte‹ eine hinreichende Permanenz aufweist, um es nachprüfbar darzustellen und zu ›lesen‹, und andererseits den historischen, dynamischen wie

¹⁸ Rudolf Frieling/Dieter Daniels, *Medien Kunst Aktion. Die 60er und 70er Jahre in Deutschland*, Wien/New York 1997; dies., *Medien Kunst Interaktion. Die 80er und 90er Jahre in Deutschland*, Wien/New York 2000, beide im Auftrag von Goethe-Institut/Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe.

¹⁹ Hartmut Winkler, *Docuverse. Zur Medientheorie der Computer*, München 1997. Die vorliegende Arbeit verdankt einige grundlegende Anregungen der Kritik Winklers an den bestehenden Medientheorien.

²⁰ Hartmut Winkler, »Das Modell. Diskurse, Aufschreibesysteme, Technik, Monumente – Entwurf für eine Theorie kultureller Kontinuierung«, in: Hedwig Pompe/Leander Scholz (Hg.), *Archivprozesse. Die Kommunikation der Aufbewahrung*, Köln 2002, S. 297–315, hier S. 298.

auch kontextuellen Aspekten von Strukturen. Der methodische Ansatz der vorliegenden Arbeit bezieht sich also auf ein wechselwirkendes Verhältnis von historischer Konstruktion plus systematischer Analyse und der Entwicklung von Thesen aus der ausführlichen Untersuchung exemplarischer künstlerischer Positionen. Ganz im Sinne von Vilém Flusser handelt es sich hier also nicht um Lesarten von ›Daten‹ als Gegebenem, sondern von ›Fakten‹ als etwas Produziertem. Nach Winkler handelt es sich auch immer um das Spannungsverhältnis von Sprache und Sprechen, das bereits auf die berühmte Unterscheidung von Ferdinand de Saussure zwischen »langue« und »parole« zurückgeht. Bei allen Versuchen, aus der Analyse des Films und der Medien eine jeweils spezifische Systematik und eben ›Sprache‹ zu generieren, stehen die hier exemplarisch vorgestellten künstlerischen Entwürfe immer für den Einspruch des ›Sprechens‹ und die Artikulation der Differenz zwischen Text und Kontext, Sprache und Sprechen.²¹ So ist es auch nahe liegend, das Verhältnis von Text und Bild paradigmatisch als ikonografischen Leitfaden (Kap. 3.3.) zu untersuchen.

Doch bevor wir uns dem Panorama historischer wie aktueller künstlerischer Positionen widmen, gilt es im Kapitel »Form Follows Format« einige grundsätzliche Überlegungen zum Verhältnis von Technik und Kunst sowie Institutionalisierung und Geschichtsschreibung einerseits und prozesshaftem Material wie auch dem anti-institutionellen Wirken der Medienkünstler andererseits darzulegen. Die implizite Annahme ist dabei, dass die Medienkunst seismografisch Tendenzen und Triebkräfte unserer sich über die Medien definierenden Gesellschaft in Szene setzt, analysiert und so von übergeordnetem Interesse auch für nicht-künstlerische Fragestellungen ist. Aber auch als ›Sprechender‹ ist jeder Künstler von Anfang an bereits in einem sprachlichen System, das man wahlweise definieren kann als Kunstsystem oder auch als System von Technologien. Historische Konstellationen hängen also möglicherweise auch mit einer technischen Formatfrage zusammen: Gibt es, mit Friedrich Kittler gefragt, überhaupt eine Medienkunst oder nicht doch eher eine Kunst der (industriellen) Medien? Das Kapitel zum Verhältnis von Medientechnik, Kunst und Institutionen wird dieses Panorama und Handlungsfeld

²¹ Winkler folgert, »dass das Sprechen am Netz der Sprache arbeitet, indem es Positionen fixiert und sukzessive verändert, Relationen auf- und abbaut, verstärkt, schwächt oder umstrukturiert. Und dies ist der Kern der Aussage, dass syntagmatische in paradigmatische Relationen umschlagen.« Ebd., S. 169.

ausloten. Den Titel »Form Follows Formats« möchte ich dabei weniger als Statement, denn als offene Frage verstanden wissen: In welcher Form beeinflussen oder gar präjudizieren technologische Plattformen die Rezeptionsbedingungen? Welcher Zusammenhang besteht zwischen Technologien zu einem bestimmten Zeitpunkt und den in und mit ihnen operierenden künstlerischen Praktiken? Inzwischen hat sich etwa in Bezug auf das in seiner Substanz im Laufe der Zeit immer mehr gefährdete Videoband allgemein ein Problembewusstsein der Gefährdung der medialen Träger und Technologien entwickelt, so dass sogar die Bundeskulturstiftung inzwischen ein Projekt zur Rettung des kulturellen Erbes der Videokunst in Deutschland initiiert hat.²² Dieser Aspekt einer Technikgeschichte soll hier aber nicht empirisch aufgefächert werden, sondern in seiner Relevanz für die künstlerische Praxis untersucht und mit dem von Siegfried Zielinski geprägten Begriff der »Archäologie der Medien«²³ gekoppelt werden. Was bedeutet es für die Archäologie der Medien, wenn Künstler gerade mit dem Potential von Low-Tech und ausrangierten Medien gegenüber der glänzenden Oberfläche der heute neuen und marktbeherrschenden Medien operieren? Auch hier kann diese Arbeit auf bereits geleistete Untersuchungen zum Wechselverhältnis von Technik- und Kunstgeschichte aufbauen.²⁴

Ein Aspekt der »Formatierung« ist also die Frage nach den Apparaten des Aufzeichnens, Speicherns, Distribuierens und Präsentierens, mit denen Künstler immer wieder neu konfrontiert sind. Die in der Literatur bereits gut dokumentierte Abfolge von inzwischen obsoleten Videostandards etwa macht ein Faktum evident: Neue industrielle Standards setzen immer wieder auch neue Konventionen in der Kunst. Der inzwischen allgegenwärtige Videoprojektor war noch bis Anfang der 1990er Jahre die Ausnahmeerscheinung einer Disziplin, die sich bis dato vor allem über den Monitor und die TV-Box definiert hatte. In wieweit lässt sich also, allgemeiner gefragt, mit den benutzten Technologien auch eine Änderung des Rezeptionsverhaltens erkennen? Anders gefragt: Beinhaltet

²² Edition »Videokunst in Deutschland (...) zur Restaurierung, Archivierung und Publikation herausragender Werke der deutschen Videokunst«, Informationsbroschüre der Kulturstiftung des Bundes, Halle 2002.

²³ Siehe neben vielen Aufsätzen sein jünger veröffentlichtes Buch *Archäologie der Medien.*, a. a. O.

²⁴ Von Friedrich Kittler über Siegfried Zielinskis *Audiovisionen*, Reinbek 1989, bis hin zu der neueren Publikation von Daniels, *Kunst als Sendung*, a. a. O.

nicht auch die künstlerische Tätigkeit einen gesellschaftlichen und auch technologischen Einfluss, der nicht auf die Frage nach dem Format, der Hard- und Software, und die Kritik an dem Monopol des Microsoft-Codes reduziert werden kann? Leistet die Kunst heute noch einen kritischen Beitrag zum Verständnis der Mediengesellschaft oder ist sie endgültig neutralisiert in einer Vielzahl von elektronischen Nischen? Anders gefragt: Liegen die künstlerisch relevanten Praktiken nicht jenseits des traditionellen Kunstbegriffs wie auch jenseits der traditionellen Geografien des westlichen Kunstmarkts und in jedem Fall quer zum affirmativen Medieneinsatz?

Eine weitere Fragestellung betrifft den methodischen Ansatz der Medienwissenschaft selbst. Norbert M. Schmitz kritisiert die Dynamik medienwissenschaftlicher Theorien dahingehend, dass

»immer wieder die Behauptung eines vollständigen Bruchs mit allem Überkommenen [...] gänzlich neue wissenschaftliche Methoden und künstlerische Praktiken notwendig mache, mit der sich der Anspruch einer eigenständigen Medienkunst und Medienwissenschaft Geltung verschaffte.«²⁵

In Schmitz' Augen negieren sowohl diese a-historische Position wie auch der technologische Fortschrittsglaube die Position des autonomen Künstlersubjekts, das sich gerade in Opposition zu einem durchrationalisierten Produktions- und Rezeptionsfeld definiere. Demgegenüber setzt er eben nicht auf ›Fortentwicklung‹ oder das ›Neue‹, sondern auf den Begriff der historischen ›Ausdifferenzierung‹.²⁶ Will man nicht alles nur als alten Wein in neuen Schläuchen nivellieren, dann bleibt die Frage, wie etwas radikal Neues entstehen kann, ebenso ungeklärt und die historischen Brüche gerade in der Pionierzeit der Massenmedien geraten aus dem Blickfeld.²⁷ Schließlich bleibt Schmitz' Annahme

²⁵ Norbert M. Schmitz, »Medialität als ästhetische Strategie der Moderne. Zur Diskursgeschichte der Medienkunst«, in: Gendolla 2001, S. 95–139, hier S. 96.

²⁶ Auch wenn dies hier nicht der Ort ist, um Unterschiede zwischen geografisch wie ökonomisch differenten Kunstproduktionskontexten zu untersuchen, so wäre es dennoch eine interessante Perspektive, die Kunstproduktion der 1990er Jahre in den postkommunistischen Ländern in ihrem Bezug auf den westlichen Kunstmarkt und in ihrem möglicherweise anderen Einsatz der Medien zu analysieren.

²⁷ Mit Schmitz' Terminologie lässt sich auch nicht die Verschränkung von anti-modernistischen Impulsen (siehe die nationalsozialistische Blut-und-Boden-Ideologie) mit dem Einsatz modernster Technologie erklären, so dass etwa die Einführung des Fernsehens als Propagandainstrument der Nazis zur Berliner Olympiade 1936 in dieser Perspektive unklar bleiben muss. Aber auch die ›Bauhaus-Moderne‹ passt nicht in dieses Raster, da es sowohl die neuesten Technologien industriell wie experimentell anwandte, als auch einem kritischen Formdenken verpflichtet war. Das utopische Moment der neuen Medien (in den 1920ern vor allem das Radio und später das

eines »autonomen« Künstlersubjekts höchst fragwürdig, da auch die Kunst sich in technischen, sprachlichen, kulturellen Kontexten situiert. Die Kunst also allein in autonomer Opposition zum Verwertungszusammenhang durchrationalisierter Gesellschaften zu sehen, verstellt den Blick auf das künstlerische Arbeiten in und mit diesen Zusammenhängen.

Der Begriff der »Ausdifferenzierung« im Rahmen einer Theorie des Fortschritts läßt sich auch mit Winklers Begriff der »Verdichtung« konfrontieren, den er anhand einer Analyse der Prozesse der Sprachkrise um 1900 entwickelt und auf eine angenommene Krise der technischen Bilder im Zeitalter der vernetzten Computer überträgt.²⁸ Verdichtung versteht er dabei als quantitativen und qualitativen Begriff, der den *Umschlag* von Sprechakten in Sprachstruktur reflektiert – dies könnte mit etwas gutem Willen immer noch als reiner Prozess der Ausdifferenzierung begriffen werden. Aber eben dieser Prozess der Verdichtung produziert Krisenkonstellationen, auf die mit einem neuen Medium – hier der Computer – reagiert wird. Damit wird deutlich, dass den Kontinuitäten und Ausdifferenzierungen immer auch Brüche und Ersetzungen entgegenstehen. Das historische Moment der Krise ist dabei entscheidend. Nur so kann überhaupt ›Neues‹ entstehen (auf diesen Aspekt gehe ich weiter unten ein). Gleichzeitig bleibt darüber hinaus zu fragen, in wie fern gerade die künstlerische Verdichtung – etwa in der Verwendung des Loops und anderer iterativer Prozesse – diesem Umschlag in Struktur wie auch der bruchlosen Subsumierung unter das utopische Moment des Neuen widersteht und zu einer Komplexität der Wahrnehmung führt, die sich in unterschiedlichen Kontexten als Differenz artikuliert.

Eine solche historische Konstellation finden wir in den 1960er Jahren mit der Fluxus-, Happening- und Intermedia-Bewegung, die gerade aus der Sicht der künstlerischen Praktiken seit den 1990er Jahren von höchster Aktualität ist, auch wenn sich paradigmatische Verschiebungen nicht übersehen lassen. Obwohl der Einsatz der jeweils neuesten technischen Medien eine der elementaren Strategien der Moderne war und, Schmitz zufolge, sich die Medienwissenschaft bis heute

Fernsehen) wird eben von Sozialisten wie Faschisten reklamiert – siehe die bekannten Positionen und Manifeste von Bertolt Brecht bis zu den Futuristen. Vgl. dazu ausführlicher Dieter Daniels, *Kunst als Sendung. Von der Telegrafie zum Internet*, München 2002, bes. Kap. 9.

²⁸ »[Die] These ist, dass innere Widersprüche des Bilderuniversums selbst im Verlauf der historischen Entwicklung sich verschärft haben und im gegenwärtigen Medienwechsel ihre Lösung finden.« Ebd., S. 192.

auf die künstlerischen Paradigmen der Avantgarde beziehen²⁹, so besteht dennoch zugleich die begründete Vermutung, dass die künstlerische Moderne von Dada bis zu Fluxus immer auch die anti-technologische Komponente ins Feld führte.³⁰ Dem entspricht die Gegenüberstellung von elitärem, der Avantgarde verhaftetem Kunstbegriff vs. kritischem Potential der Kunst in den Massenmedien, wie es in den Cultural Studies vertreten wird. So ist der entscheidende Umschlag des ›Lesens‹ der Medien seit Marshall McLuhans bahnbrechender Studie »Understanding Media« (1964) im Rahmen der Cultural Studies die Verschiebung von Materialität der Medien zum Content der Medien, wie »Reading the Popular« von John Fiske (1989) beweist. Die Diskussion der Massenmedien in ästhetischen Begriffen dient nun in den Cultural Studies dazu, das künstlerische Moment nicht mehr in den technologischen Grundlagen, sondern in der Praxis und den Formaten der Massenmedien und der positiven Umdeutung der Kultur der Massen anzusiedeln, etwa im Videoclip.

Ob Madonna aber nun die ›wahre‹ Medienkunst verkörpert oder nicht bzw. ob eine massenmediale Verbreitung überhaupt Kunst sein kann, soll hier nicht erörtert werden. Die Frage stellt sich eher allgemeiner: Wie kann sich, unabhängig von ihrer massenhaften Präsenz, Widerstand einerseits und Innovation beziehungsweise Neues andererseits als eine offene, kritische Praxis in den Medien artikulieren? Schmitz selber rekurriert in einer Erweiterung seiner Argumentation auf Hans Beltings Begriff der »Aus-Rahmung«, den dieser im Zusammenhang seiner Formulierung vom »Ende der Kunstgeschichte« verwendete und so später präzisierte:

»Die Kunst paßte solange in den Rahmen der Kunstgeschichte, wie dieser immer wieder passend gemacht wurde. Man könnte also, statt vom Ende, heute von einer Aus-Rahmung sprechen, die zur Folge hat, dass das Bild sich auflöst, weil es nicht mehr von seinem Rahmen eingeschlossen ist. Die Rede vom ›Ende‹ bedeutet nicht, das ›alles aus ist‹, sondern fordert zu einer Änderung im Diskurs auf, wie sich die Sache geändert hat und nicht mehr in ihren alten Rahmen paßt.«³¹

Dies hat Winkler ähnlich gesehen, indem er auf dem Moment der Krise eines Mediums insistiert.

²⁹ Schmitz 2001, S. 96.

³⁰ Vgl. Daniels 2002.

³¹ Hans Belting, *Das Ende der Kunstgeschichte. Eine Revision nach 10 Jahren*, München 1994, S. 5.

Wie bereits weiter oben ausgeführt wurde, bleibt das radikal ›Neue‹ aus dem Feld der Ausdifferenzierung ausgeschlossen. Es kann sich nur als das ›Alte‹ in neuer Form erweisen. Boris Groys hat sich ausgiebig mit der Kategorie des Neuen befasst und die These aufgestellt, dass das Neue immer das umgewertete Alte oder der neue Kontext für das Alte sei.³² Gleichzeitig rückt damit die Frage nach den Kriterien für die Umwertung der Werte in den Vordergrund. Warum setzt sich etwas als ›neu‹ durch? Nach Groys hängt die Durchsetzungskraft des Neuen wesentlich mit den Erzählqualitäten und dem Überzeugungspotential der neuen Entwürfe zusammen: »Das Neue ist wertvoller als das nur Differente, es beansprucht für sich gesellschaftliche Bedeutung und will für seine Zeit Wahrheit sein.«³³ Man kann dem hinzufügen, es setzt sich aber eben nicht allein deswegen durch, weil es neu ist, sondern, so ist zu vermuten, weil es erstens auf eine krisenhafte Situation antwortet und zweitens sich auch an Wünsche und Utopien anschließen lässt.

Welche historische, soziale Disposition, die zugleich auch das Imaginäre umfasst, gegeben sein muss, damit sich eine neue Technologie massenhaft verbreitet, davon zeugt das Beispiel der Erzählung Walter Benjamins zum Einfluss des Telefons auf die väterlich kontrollierte Isolation der großbürgerlichen Wohnung.³⁴ Die Reflexionen Benjamins, vor allem natürlich sein berühmter Technikaufsatz »Die Kunst im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit« von 1936 sowie die nicht zu unterschätzende Bedeutung seines fragment gebliebenen Buchs »Passagen-Werk«³⁵ werden in der vorliegenden Arbeit immer wieder ein expliziter wie impliziter theoretischer Bezugspunkt sein. Insbesondere Benjamins Gespür für Ambivalenzen, für die, in seiner (noch) marxistisch orientierten Terminologie gesprochen, »Doppelnatur der Ware« ist ein produktives Moment in der Auseinandersetzung mit Maschinen

³² »Die Logik der Umwertung der Werte zwingt zum Neuen auch dann, wenn die Zeit gar nicht darauf drängt: Diese Logik ist eine ökonomische Strategie, die eine neue Zeit bewußt und künstlich produziert.« Boris Groys, *Über das Neue. Versuch einer Kulturökonomie*, München/Wien 1992, S. 28.

³³ Ebd., S. 46.

³⁴ Walter Benjamin, »Das Telephon« (1933), wieder abgedruckt in: ders., *Medienästhetische Schriften*, Frankfurt/Main 2002, S. 403f.

³⁵ Ich beziehe mich im Folgenden auf die Ausgabe des Technikaufsatzes in: Walter Benjamin, Edition Suhrkamp: Frankfurt/Main 1979, 11. Auflage sowie auf das posthum veröffentlichte Konvolut »Passagen-Werk«, Bd. V 1/2 der *Gesammelten Schriften*, Rolf Tiedemann (Hg.), Frankfurt/Main 1982.

und Technologien vor allem dann, wenn diese Dispositive weder unkritisch gefeiert noch kulturkritisch verteuelt werden sollen.

Der im Titel der vorliegenden Arbeit verwendete Begriff »Lesarten« verknüpft sich mit Aspekten einer Differenzen, Verschiebungen und Prozessualität akzentuierenden Praxis, wie sie seit den französischen Poststrukturalisten in der Folge von Roland Barthes oder Jacques Derrida auch in der Medienkunst vielfältig erprobt wurde.³⁶ Auch wenn, nach Groys, das Neue dem Differenten gegenüber mächtiger ist, so ist gerade der künstlerische Einspruch gegen das fetischistische Moment des Neuen als Mode (bzw. neue Softwareanwendung) unübersehbar. Damit wird auch Innovation jenseits der falschen Alternative von technologischem Fortschrittsbegriff einerseits und radikaler, anti-technologischer Praxis andererseits denkbar. Dass es sich möglicherweise um eine hybride Praxis handelt, deutet, so Dieter Daniels, Adorno an:

»Fortschritt in der Kunst, nach Adorno, gibt es und gibt es nicht, vielmehr ›kann deutlich werden, dass der technische Medienfortschritt auf vergleichbaren Impulsen und Stimuli beruht, wie sie in der Weiterentwicklung der Kunst wirken. Das für die Kunstentwicklung akzeptierte Modell, dass zwar eine Innovation stattfindet, diese aber nicht als absoluter Fortschritt alles zuvor Gewesene überholt und damit überflüssig macht, könnte sich deshalb auch für die Technikentwicklung als angemessen erweisen.«³⁷

Tatsächlich erübrigen sich unsere ›alten‹ Probleme ja nie mit der Einführung einer neuen Technologie. Aber sie erscheinen in anderem Licht und können auch radikal neu gedeutet werden. Gleichzeitig wird das Verhältnis der Medien zueinander verschoben und neuen Kräfteverhältnissen ausgesetzt.

Gerade in der Kritik an der Technologie an dieser wiederum festzuhalten, ist dabei ein genuin medienkünstlerisches Interesse. Insofern unterscheiden Hansulrich Reck wie auch Siegfried Zielinski die Kunst *mit* den (unterschiedlichsten) Medien von der spezifisch medialen Kunst *in* den Medien.³⁸ In dieser Arbeit rücken daher gerade die exemplarischen Positionen in den Fokus

³⁶ Der von Gilles Deleuze und Félix Guattari entlehnte Begriff »Rhizom« korrespondiert offensichtlich mit einer offenen netzwerkartigen Produktionsstruktur, wie sie durch das Internet weltweit praktiziert werden konnte.

³⁷ Daniels 2002, S. 161.

³⁸ Vgl. z. B. Hansulrich Reck, *Mythos Medienkunst*, Köln 2002, S. 14. Es handelt sich bei der auch von Reck kritisierten, durchaus problematischen Definition des Begriffs Medienkunst für die vorliegende Arbeit eher um eine operative Größe, denn um eine exakte Bestimmung.

der Analyse, die an der Relevanz der medialen Praktiken *in* der Kunst festhalten und die an den antipodischen, symbiotischen wie deterministischen Verschaltungen zwischen Kunst und Technik rütteln. Die gewählten Beispiele werden damit ebenfalls das Spannungsfeld von »iconic turn« und »linguistic turn« akzentuieren – darauf gehe ich weiter unten noch ein. Die ausgewählten Positionen umspannen sowohl drei Jahrzehnte medienkünstlerischer Praxis von Gary Hill bis zu den jüngeren Netzkünstlern, als auch ein jeweils spezifisches Verhältnis zu einem Kontext, so dass dieser auf eine neue Art und Weise als Text, Bild oder Code ›lesbar‹ gemacht wird. Neben den Benjaminschen Begriff der Konstellation tritt also der Begriff des Kontextes. Das Modell des Kontextes, so hält Winkler fest,

»[...] widerspricht dem descartesschen Raum diametral; wo dieser sich ununterschieden detailliert bis in die Unendlichkeit ausdehnt, ist der Kontext zentriert und hierarchisiert; als Kon-Text auf den Text oder den Fokus der Aufmerksamkeit und allgemein auf Standort und Horizont; die Aufmerksamkeit nimmt von innen nach außen ab, und Situation wie Kontext favorisieren die Nähe vor der Distanz.«³⁹

Auch wenn der Begriff des Kontextes⁴⁰ nicht verabsolutiert werden kann und prinzipiell nicht abschließbar ist (immer ist ein Kontext in einen anderen eingebettet), so stellt er dennoch ein wichtiges Werkzeug der Argumentation dar, insofern sich damit eine pragmatische Herstellung von Bedeutung verbindet, die zwischen Produktion und Rezeption ein dynamisches Verhältnis impliziert und damit auch von einer Vielzahl von Kontextualisierungen und Lesarten ausgeht. Was innerhalb dieses Rezeptionsverhältnisses genau die paradigmatische Qualität des künstlerischen Umgangs mit (elektronischen) Bildern sein kann, das wird am Ende zu fragen sein.

Wenn es stimmt, dass »Kunst, wie ihre Geschichten zeigen, die besondere Fähigkeit [hat], immer wieder neue Formen des Erzählens, Darstellens und

³⁹ Ebd., S. 248.

⁴⁰ Der Begriff des Kontextes geht in der Sprachwissenschaft zurück auf J. R. Firth, *The Techniques of Semantics* (1935): »Meaning [...] is to be regarded as a complex of contextual relations, and phonetics, grammar, lexicography, and semantics each handles its own components of the complex in its appropriate context [...] each one being a function, an organ of the bigger context and all contexts finding a place in what may be called the context of culture.« zit. nach Winkler 1997, S. 246 »Firth zieht die Folgerung aus der einfachen Tatsache, dass Kontextwissen desambiguiert. Er beobachtet, dass dieser Mechanismus auf der Mikroebene der Sprache beginnt [...] bis hin zur semantischen Ambiguität, die oft nur aus der Kenntnis des gesamten Textes und der Gesamtsituation der Äußerung entschieden werden kann.« Ebd., S. 245.

Handelns zu entwickeln«⁴¹, dann verkörpert die Kunst in und mit den Medien das Potential, am Rand oder auch im Zentrum der medialen Praxen andere Konfigurationen und Setzungen zu riskieren.⁴² Dabei werden formal wie inhaltlich unterschiedliche Positionen so ›gelesen‹, dass sich gerade die intermedialen und kontextuellen Relationen wie Differenzen in neuem Licht zeigen. Die Untersuchung der dynamischen Effekte zwischen Produktion und Rezeption und das Interesse am Intermedialen sollen dabei eher in der Tradition Walter Benjamins einer Feldforschung entstammen, denn einer deduktiven Kritischen Theorie, die sich begrifflich ihrem objektivierten ›Gegenstand‹ nur aus einer (sicheren) kritischen Distanz nähert, von einer einzigen Position sozusagen. Auch insofern ist Winkler zuzustimmen, als er die Favorisierung der ›Nähe‹ gegenüber der ›Distanz‹ zu einem Merkmal der Kontext-Theorie machte. Nähe bedeutet dabei jedoch nicht ein Ausschließen von Distanz, sondern reflektiert schlicht und einfach die Erkenntnis, dass wir immer schon mit, in den und in Bezug auf die Medien leben, denken und arbeiten. Insofern kann Dieter Daniels Baudelaire zum Kronzeugen anrufen zum Beweis, dass »alle ›moderne‹ Kunst immer schon ›Medienkunst‹ [ist], weil sie sich, positiv oder negativ, in Beziehung zu den Medien und der von ihnen geformten Weltsicht definiert.«⁴³

Welcher Zusammenhang besteht zwischen Technologien zu einem bestimmten Zeitpunkt und den in und mit ihnen operierenden künstlerischen Praktiken? Inzwischen hat sich etwa in Bezug auf das in seiner Substanz im Laufe der Zeit immer mehr gefährdete Videoband allgemein ein Problembewusstsein der Gefährdung der medialen Träger und Technologien entwickelt, so dass sogar die Bundeskulturstiftung inzwischen ein Projekt zur Rettung des kulturellen Erbes der Videokunst in Deutschland initiiert hat.⁴⁴ Dieser Aspekt einer Technikgeschichte soll hier aber nicht empirisch aufgefächert werden, sondern in seiner Relevanz für die künstlerische Praxis untersucht und mit dem von Siegfried

⁴¹ Reck 2002, S. 94.

⁴² Siegfried Zielinski verwendet in diesem Zusammenhang den Begriff der »Suchbewegung«, das Forschen nach dem Marginalen, Verdrängten in der künstlerischen wie auch theoretischen Praxis, vgl. seine Publikation *Archäologie der Medien. Zur Tiefenzeit des technischen Hörens und Sehens*, Reinbek 2002.

⁴³ Daniels 2002, S. 166.

⁴⁴ Edition »Videokunst in Deutschland (...) zur Restaurierung, Archivierung und Publikation herausragender Werke der deutschen Videokunst«, Informationsbroschüre der Kulturstiftung des Bundes, Halle 2002.

Zielinski geprägten Begriff der »Archäologie der Medien«⁴⁵ gekoppelt werden. Was bedeutet es für die Archäologie der Medien, wenn Künstler gerade mit dem Potential von Low-Tech und ausrangierten Medien gegenüber der glänzenden Oberfläche der heute neuen und Markt beherrschenden Medien operieren? Auch hier kann diese Arbeit auf bereits geleistete Untersuchungen zum Wechselverhältnis von Technik- und Kunstgeschichte aufbauen.⁴⁶

1.3. *Lesarten der Medienkunst: Entwurf von Geschichten*

Der Aufbau dieser Untersuchung spiegelt die wesentlichen Ansätze der Künstler, die in und mit den Medien arbeiten: in der Vergangenheit dominierte zunächst die Frage nach dem immanenten Potential der jeweiligen Medien und nach der ›Kunst‹ im Umgang mit den technischen und elektronischen Bildern. Nach der eher grundsätzlichen Fragestellung zum Verhältnis von Kunst und Technik im dritten Kapitel werden paradigmatisch drei formal unterschiedliche Lesarten ausgeführt: erstens eine historische und geografische Fokussierung zur Videokunst in Deutschland, zweitens ein typologischer bzw. gattungsspezifischer Diskurs zum Themenfeld der Performanz sowie drittens ein ikonografischer Diskurs anhand einer Typologie von Werkanalysen.

Dieser Diskurs wird sich auf die jüngere Vergangenheit der künstlerischen Praktiken seit den frühen 1960er Jahren konzentrieren, nicht aber auf die technischen Entwicklungslinien sehr viel älterer historischer Praktiken und Epochen rekurren.⁴⁷ Die exemplarische Erörterung unterschiedlicher Positionen versteht sich dabei nicht als ein weiteres Mosaiksteinchen im längst akzeptierten Diskurs zum Einfluss Nam June Paiks oder Bill Violas etwa, sondern als ein Beitrag zu einem diskursiven »Remapping der Medien und Kunst«, das sich gerade weniger sichtbaren (und vermarktbar) Positionen widmet. Und so wie eine Karte immer andere Darstellungsformen einer Geografie je nach Maßstab und Funktion entwirft, so wird in dem mit »Geschichten der Medienkunst« betitelten zweiten Kapitel auf dreierlei Weise mit einem historischen, einem

⁴⁵ Siehe vor allem Zielinski 2002.

⁴⁶ Von Friedrich Kittler über Siegfried Zielinskis *Audiovisionen*, Reinbek 1989, bis hin zu der neueren Publikation von Daniels, *Kunst als Sendung*, a. a. O.

⁴⁷ Vgl. dazu u. a. die Arbeiten am Helmholtz-Institut Friedrich Kittlers an der Humboldt-Universität Berlin.

topologischen und einem ikonografischen Diskurs eine Kartografie der Medienkunst in Ansätzen deutlich, die sich nicht notwendigerweise zu einer Masterkarte verbinden lassen. Von Diskurs zu sprechen, folgt der Einsicht, dass es gerade in einer medialen Praxis immer auch um kommunikative Aspekte geht, die auf einer Sprach- oder Zeichenebene, auf einer ikonografischen oder technologischen Achse differente Praktiken miteinander in Bezug setzen und die sich in verschiedenen Kontexten manifestieren.

1. Historisch und lokal: Deutschland ist der geografische Rahmen und Ort, in dem sich die Medienkunst zuerst als eine Praxis aus der Fluxus- und Happening-Bewegung in Person vor allem von Nam June Paik verkörperte und der bis heute weltweit als führend in der institutionellen Unterstützung medialer Kunstformen gilt. Auch wenn diese Chronologie der vier Jahrzehnte von 1960 bis 2000 geografisch begrenzt ist, so ist diese ›Geschichte‹ der Entwicklung an anderen Orten nicht unähnlich und bildet daher eine auch im globalen Rahmen wieder erkennbare Basis der folgenden Kontextualisierungen.

2. Topologisch: Die Hybridisierung zwischen den Begriffen real und medial wird heute vor allem in dem Begriff der Performativität diskutiert. »Performative Prozesse und mediale Verkörperungen« lautet daher die Überschrift für die Beschäftigung mit Ansätzen von den frühen Happenings bis hin zu Netz basierten Prozessen. Das die Grenzen der Medienkunst bei weitem sprengende Thema soll aber nicht nur anhand des Einsatzes von Medien diskutiert werden, sondern auch anhand der Körperzentrierung vieler Positionen. Damit kreuzt eine Gattungsspezifische oder topologische Lesart der Medienkunst die vorherige historisch-chronologische.

3. Ikonografisch: In einem dritten Schritt soll anhand einiger zentraler künstlerischer Positionen die konkrete Werkanalyse als Materialbasis in den Vordergrund rücken – eine Suche nach den Wirkungsweisen realer Praktiken, die ein mediales Dispositiv konkret ins Werk gesetzt haben, wobei ›Werk‹ im Sinne eines abgeschlossenen Produkts begrifflich nur in Anführungszeichen zu denken ist. Die Künstlerpositionen werden auf ihren spezifischen Beitrag zu der exemplarischen Diskussion des Zusammenhangs ›Text – Bild‹ und im Hinblick auf auch historisch signifikante Veränderungen in der künstlerischen Praxis ausgewählt. Die Darstellung der zunehmenden Ambivalenz und der hybriden

Relationen von Text und Bild soll als Rahmendiskurs dienen, um fünf paradigmatische Lesarten vorzustellen: das Verhältnis von Sprache, Sprechen und bewegtem Bild (Gary Hill, USA), die Narration und Reflexion anhand der Bildräume (Robert Cahen, F), die animierten Visuals als kultureller Diskurs (Peter Callas, AUS), die Kunst zwischen Bild, Text und Internetraum als sozialer Diskurs und kommunikativer Prozess (Jochen Gerz, D) sowie zum Schluss ein exemplarischer Blick auf die neueren Netzkunst-Strategien, die auf ihre Weise die vorangestellte Aspekte noch einmal reflektieren und das Thema Text und Bild auf einer ganz neuen technologischen und medialen Plattform aufgreifen. Diese Positionen sind ikonografisch nur in dem Sinn, dass sie eine Reflektion auf die Präsenz oder Absenz von Visualität vorstellen, nicht aber im klassischen Sinn einer statischen und darüber hinaus kunsthistorisch verankerten Bildproduktion. Die Perspektive gilt also nicht der kunsthistorisch relevanten Frage, was (unter den medialen Bedingungen noch) ein ›Bild‹ ist (siehe Hans Beltings Forschungen), sondern den ikonografischen Prozessen jenseits der kunsthistorischen Tradition. Gleichwohl reflektiert die Auswahl der Positionen auch die historische Entwicklung von konzeptuellen Praktiken der 1970er Jahre, videografischen und narrativen Praktiken der 1980er Jahre hin zu den kommunikativen Tools der 1990er Jahre.

1.4. Metadiskurs und das Remapping im Archiv

Das vierte Kapitel schließlich befasst sich mit den Möglichkeiten einer ganz neuen Kartografie der Kunst mit den Medien jenseits der Genres, Formate und individuellen Positionen. Die zuvor diskutierte Netzkunst markierte bereits den Übergang zum Meta-Diskurs der Medienkunst, der dem Archiv und den Medien gewidmet ist und die zuvor dargelegten Materialien gänzlich neu konfiguriert. Dem Medientheoretiker Lev Manovich zufolge ist die Datenbank das aktuelle Paradigma einer kulturellen Form unserer medialen Gesellschaft. Tatsächlich hat sich mit der Durchsetzung des Internets die Fülle des überall verfügbaren visuellen wie textlichen Materials exponentiell derart vervielfacht, dass die Aktivitäten des Browsens, Surfens und Selektierens zu einer kulturell dominanten Praxis geworden sind. Die Fülle der Online-Datenbanken ist ein überzeugender

Beleg für diese These. In diesem Kapitel sind daher die Implikationen flüchtiger Präsenz und dynamischer Repräsentation für die Formulierung von Kontexten und Theorien in der Kunst und Kunst- und Medienwissenschaft zu erforschen. Nach den Lesarten der Medienkunstgeschichte anhand konkreter Materialien wird sich die Fragestellung nun auf den Prozess des Historisierens, Kategorisierens und der Formatierung von Information an sich richten. Damit eröffnet sich auch eine sehr viel umfassendere philosophisch-historisch Perspektive auf die universalistischen Tendenzen der Moderne seit der Aufklärung.

Während andere Disziplinen sich zumindest der materiellen Basis ihres Gegenstandes sicher sein können, ist es offensichtlich ein weiteres Paradox aller wissenschaftlichen Beschäftigung mit den Medien, dass sich ihr Gegenstand sozusagen unter der Hand verflüchtigt, sofern er im öffentlichen Bewusstsein überhaupt in Erscheinung tritt. Das schon über Gebühr strapazierte Schlagwort der »Immaterialität«⁴⁸ bezieht sich nicht nur auf das Trägermedium, dessen elektronisch-magnetische Speicherung nur durch entsprechende Apparate ›ablesbar‹ gemacht werden kann. Der Begriff »Immaterialität« verweist auf das aus heutiger Perspektive noch wichtigere Phänomen, dass viele Praktiken an sich von Beginn an auf eine nur flüchtige Präsenz angelegt sind. Bei den Performances liegt dies in der Natur des Konzepts. Aber auch der aktuelle Gebrauch, den viele User vom Internet machen, ist auf Produzentenseite durch eine enorm gestiegene Halbwertszeit der Präsenz charakterisiert, auf der Seite der User durch ein sehr viel ›flüchtigeres‹ Sichten und Lesen der Dokumente. Die Frage nach den inhärenten Schwierigkeiten wie auch nach den Strategien, wie Institutionen mit diesem Problem umgehen, kann eine Perspektive auf das 21. Jahrhundert werfen und als Ausblick fungieren.

Statt zu fragen: »Wird noch Wissen angesammelt in unserer zerstreuten Ökonomie der Aufmerksamkeit?«, lautet die Frage eher: »Welche Form von Wissen wird wie produziert?«. Wiederum soll dabei spezifisch untersucht werden, inwieweit KünstlerInnen zum digitalen Umgang mit unserem kulturellen Erbe und zur Schnittstelle zwischen Mensch und Computer einen fundamentalen Beitrag leisten und Alternativen zu tradierten Strukturierungen und Codierungen liefern, die zu neuartigen Visualisierungen und Inszenierungen von

⁴⁸ Der Begriff wird spätestens seit der Ausstellung »Les Immatériaux« in Paris, 1985, kuratiert von Jean-François Lyotard, zu einem der Schlagworte im Kontext der Medien.

Wissensräumen führen. In wie weit dies letztendlich ›nur‹ der Durchsetzung ökonomischer und gesellschaftlicher Veränderungen und Dynamiken dient, sei dahin gestellt. Dieser fundamentalistische Vorwurf ist zu allen Zeiten jedweder Praxis in den Medien und Institutionen gemacht worden und kann nie eindeutig positiv oder negativ beantwortet werden.⁴⁹ Aber die konkreten Mischungen und hybriden Konstruktionen zu verstehen, ist ein probates Mittel, um sich vor inhaltslosem Fortschrittsdenken wie anti-technologischem Fundamentalismus zu schützen.

Interessanter ist da schon die Frage nach der Fortschreibung universalistischer wie totalitärer Vorstellungen. Der Computer als Medium der Universalisierung und Ersetzung aller anderen Medien transportiert utopische Ganzheitsvorstellungen (siehe etwa Roy Ascotts Rede vom »Gesamtdatenwerk«), die schon im historischen Projekt der Enzyklopädie der Aufklärer gescheitert sind: »Totalitätsanspruch und modulare Struktur stehen sich [...] relativ unvermittelt gegenüber.«⁵⁰ Die Fabrikation und Computerisierung der Fakten – anstelle von Daten, wie oben mit Referenz zu Vilém Flusser schon angesprochen – stellt gestern wie heute jeden Künstler wie Wissenschaftler vor folgende Probleme: sinnvolle Isolation diskreter Einheiten (›Wissensbausteine‹), Vielfältigkeit möglicher Zuordnungen, Perspektivität des repräsentierten Wissens und Schwierigkeiten eines pragmatischen Abschlusses. Es ist erstaunlich, wie schon in Vannevar Bushs visionärem Essay von 1945, »As We May Think«⁵¹, diese Faktoren zum Entwurf einer neuen Maschine, »Memex« genannt, dienten und als Erweiterung des persönlichen Gedächtnisses fungierten. Er vergisst am Ende jedoch auch nicht zu betonen, wie das menschliche Denken assoziativ operiert und es daher wesentlich ist, gerade die Verbindung von zwei Elementen ins Zentrum der Aufmerksamkeit zu stellen:

»It affords an immediate step, however, to associative indexing, the basic idea of which is a provision whereby any item may be caused at will to

⁴⁹ Dass historische Zusammenhänge auch nach dem teleologischen »Ende der Geschichte« (Francis Fukuyama, »Have we reached the end of history?«, in: *National Interest*, 19, Sommer 1989) retrospektiv (re)konstruierbar bleiben, zeigt am Beispiel des Zusammenhangs von Technologie und Wahrnehmung in wünschenswerter Klarheit die Untersuchung von Jonathan Crary, *Suspensions of Perception. Attention, Spectacle, and Modern Culture*, Cambridge, MA., 1999.

⁵⁰ Vgl. Winkler 1997, S. 60 und 63.

⁵¹ Vannevar Bush, »As We May Think«, *Atlantic Monthly* 1945, wieder abgedruckt in: Timothy Druckrey (Hg.), *Electronic Culture. Technology and Visual Representation*, New York 1996, S. 29–46.

select immediately and automatically another. This is the essential feature of the memex. The process of tying two items together is the important thing.«⁵²

Und eben dieser zentrale Aspekt stellt die vielleicht größte Hürde in der kreativen Nutzung des Computers dar, wie das dritte Kapitel darlegen wird. Bushs Vision, soviel wird immerhin schon deutlich, imaginiert einen allmächtigen Umgang mit den Daten, eine das menschliche Gedächtnis erweiternde Maschine. Aber die Kehrseite der Medaille, die Geschichte der Fabrikation der Daten und des inhärenten Verlusts von Daten, wird hier nicht mitgedacht. Verlust von bewusst zugänglicher Information ist aber wesentlicher Bestandteil des Gedächtnisses, fundamental für den Vorgang des Erinnerns. Insofern sei, im Hinblick auf unseren Umgang mit digitalen Daten, zum Schluss dieser Einführung Umberto Ecos spezifische Wendung dieser Tatsache angeführt: »One forgets not by cancellation but by superimposition, not by producing absence but by multiplying presences«⁵³ Dieser pragmatische Abschluss der Einführung mag zugleich auch als paradoxer Einstieg in die Vorstellung der »Lesarten« dienen und der Hoffnung Ausdruck geben, dass sich die verschiedenen Diskurse nicht einfach überlagern, sondern produktive Anschlüsse generieren.

⁵² Ebd., S. 42.

⁵³ Umberto Eco, »An Ars Oblivionalis? Forget it!«, zit. in: Winkler 1997, S. 143.

2. Form Follows Format – zum Spannungsverhältnis von Museum, Medientechnik und Medienkunst

2.1. Von der Moderne zur Medienkunst

Ökonomie der Mittel und materialbezogene Reduktion waren wesentliche Bestandteile der künstlerischen Moderne des 20. Jahrhunderts. Das berühmte Bauhaus-Motto »Form follows function«, wie es zum Beispiel von der Architektur Mies van der Rohe verkörpert wurde, beruht auf diesem spezifischen Materialverständnis, aus dem heraus die jeweilige Funktionalität entwickelt wurde. Die KünstlerInnen, die mit den Werkzeugen der Industrie operierten, entwickelten aus den Werkstoffen und mittels bestimmter Werkzeuge eine diesen jeweils inhärente Form – und sie taten dies mit minimalen Mitteln, siehe noch das berühmte Motto des Architekten Adolf Loos: »Ornament ist Verbrechen«. Diese modernistische Haltung hat sich allen postmodernen Theorien zum Trotz bis heute als wirkungsmächtig erwiesen. Die Begrifflichkeit von Form und Funktion verdeutlicht bereits, dass die Moderne trotz ihrer verschiedenen Avantgarden und Dynamiken im Grunde von einer Rationalität ausging, die universal gesetzt wurde und die sich in gebaute Strukturen übersetzen ließ. Die ideologischen Faktoren einer solchen Rationalität sind schon in der »Dialektik der Aufklärung« von Max Horkheimer und Theodor W. Adorno angegriffen worden. Auch ihre harsche Kritik der Kulturindustrie und Nivellierung der Kunst in der Massenindustrie war ein weiterer Pfeiler des kritischen Denkens bis weit in die 1960er Jahre. Umso eruptiver muss man sich die Wirkung vorstellen, die der erste populäre Medientheoretiker, Marshall McLuhan, in der Folge seiner Publikationen verursachte. Die Medialisierung unserer Gesellschaft rückte damit zum ersten Mal ins Blickfeld der Wissenschaft, aber – und das ist entscheidend – zugleich auch der medialen Öffentlichkeit. McLuhan wurde schon wie ein Pop-Phänomen medial im amerikanischen Fernsehen ausgestrahlt, als die europäische Öffentlichkeit von ihm noch gar nicht richtig Kenntnis genommen hatte. Aber nicht die vielfältigen Gründe für McLuhans Popularität sollen hier untersucht werden. Worauf es ankommt ist die

Tatsache, dass das Aufkommen des Mediums Fernsehen von Anfang an in einer globalen Perspektive und als ein dynamischer Prozess vorgestellt wurde. Darüberhinaus trat McLuhans Denken zumindest in seiner wohl einflussreichsten Publikation, »The Medium is the Massage« von 1967, selbst dynamisch visualisiert auf. Dies drückte sich unter anderem darin aus, dass er das Buch als Kollaboration mit dem Grafiker Quentin Fiore konzipierte. Text und Bild wurden hier als gleichrangig und als sich gegenseitig spiegelnd, kommentierend, kontrastierend gedacht. Das Buch wurde zu einem offenen Theoriewerk, wie man in Abwandlung von Umberto Ecos Begriff des offenen Kunstwerks sagen könnte. Ein weiterer »Kronzeuge« und »Bruder im Geiste« war James Joyce, den McLuhan passagenweise in der Marginalspalte die theoretischen Gedanken begleiten ließ. Mit anderen Worten, McLuhan hat ein komplexes Feedback-System publiziert, das seinem Gegenstand eine angemessene, neue und dynamische Form gab, soweit dies bei einem gedruckten Buch möglich war. Der Denker hatte sich von seinem Gegenstand infizieren lassen, was ihn sicher in den Augen vieler Rationalisten diskreditierte, ihn jedoch andererseits auch in den Augen der Öffentlichkeit zu einem interessanten Phänomen machte, zumal er in den Talkshows der 1960er Jahre auch perfekt die Rolle eines der ersten charismatischen Provokateure spielte.

McLuhan ist später vielfach und auch oft zu recht detailliert kritisiert worden. Doch sein medialer Einfluss ist bis heute nicht zu unterschätzen. Das Form des Buches »The Medium is the Massage« verkörpert Gedanken, die auch wesentlich dieser Arbeit zugrunde liegen. Die Fragen, die sich von McLuhans Haltung ableiten lassen, berühren den Zusammenhang von Text und Bild (siehe ausführlicher Kapitel 3.3 und 4), aber auch von Kritik und Lust am Text. Lange vor Roland Barthes' berühmtem gleichnamigem Essay wurde hier ein Denken vorgeführt, das sich als ein dynamischer, lustvoller Prozess produzierte, ohne darüber die Kritik und theoretische Begründung zu vernachlässigen. Die spezifische Frage für das hier gewählte Thema lautet dann, welchen Einfluss dieses Erbe auf die Geschichte der medialen Künste gehabt hat? Und wenn man bedenkt, dass McLuhan ein dezidierter Anti-Institutionalist war, der über weite Strecken im akademischen Betrieb Nord-Amerikas isoliert war, dann schließt sich die Frage an, in wie weit eine mediale Produktion – sei sie theoretisch oder

künstlerisch – quer zu den institutionalisierten Gebäuden und Traditionen verläuft. Anhand der Aufbruchssituation Mitte der 1960er Jahre wird auch medial deutlich, dass ein Paradigmenwechsel stattfand, der – und das ist eine der Thesen dieses Kapitels – wesentlich von in dynamischen Prozessen denkenden künstlerischen Aktivitäten vorgedacht und gelebt wurde.

In einem ersten Schritt soll aber noch einmal die Grundlage dieses Diskurses thematisiert werden: das Verhältnis zwischen Kunst und Technik. Ist jede Technologie nicht immer schon ein vorgegebener historischer wie ideologischer Rahmen, dem sich auch die Kunstproduktion nicht entziehen kann? Die Vermutung im Anschluss an Horkheimer/Adorno war weiterhin, dass jede Verwendung elektronischer Mittel sich einem massenmedialen Standard ausliefert, der die Kunst nivelliert und schließlich obsolet macht. Diese Vermutung zieht sich durch die Geschichte der Medienkunst bis weit in die 1990er Jahre und lässt sich, wie zu zeigen sein wird, am ambivalenten Verhältnis der Museen wie der ganzen Kunstwelt zur elektronischen Revolution festmachen. In einer Gegenbewegung dazu werden aber im Folgenden auch Beispiele künstlerischer Medienarbeit aufgeführt, die sehr wohl den Schluss nahe legen, dass die Kunst damals wie heute einen antizipatorischen Charakter haben kann.

Die Reflektion technologischer Bedingungen in medialer Form beruht auf einer politischen und ökonomischen Geschichte der Verfügbarkeit und Distribution eben dieser Technologien, was zum Beispiel deutlich an den Differenzen zwischen West und Ost zumindest bis etwa Mitte der 1990er Jahre festzustellen ist. Die Option zwischen Techniqueuphorie und Aversion stellt sich je nach geopolitischem Standpunkt anders dar. Aber auch im Mikrobereich der individuellen Produktion verbanden sich schon immer ideologische Prämissen mit einem technischen Standard: »Wer U-matic wählt, wählt das Kapital«⁵⁴, hieß noch in den 1980er Jahren eine Parole im Kontext der alternativen Medienarbeit. Eine ganze Reihe von Grabenkämpfen und medialen wie ideologischen Oppositionen ließe sich hier anschließen: Film vs. Video, analog vs. digital bis zur aktuellen Diskussion von Microsoft vs. Open Source, die natürlich ein sehr viel umfassenderes globales Problem bezeichnet. Und auch in der medienwissenschaftlichen Theorie sind bis heute die Gegensätze zwischen

⁵⁴ In einer Publikation der alternativen Medienarbeit in Deutschland: *Cut In*, Nr. 11, 1982, S. 24.

anthropologischen Medientheorien der Handlung und den technikzentrierten Theorien der Hardware und Algorithmen virulent.

So berechtigt in vielerlei Hinsicht diese Diskussion besonders heute im Angesicht von monopolistischen Strukturen des Microsoft-Imperiums erscheint, auffällig bleibt der relativ geringe Widerhall in der Kunst, den diese medialen Differenzen über lange Zeit erzeugt haben. Und dennoch ist auch hier eine kolossale Verschiebung zu beobachten: vom Widerstand der modernistischen Traditionalisten und der Museen hin zur fast selbstverständlichen Appropriation neuester Technologien wie etwa des DVD-Standards und der fast durchgängig eingesetzten Videogroßprojektion. Nun gelten Künstler, die ausschließlich mit Video arbeiten, nicht mehr als ›Videokünstler‹, denen immer der Verdacht anhaftete, keine genuin künstlerische, sondern ›nur‹ eine mediale Form zu finden.⁵⁵

Die Tautologie des Titels »Form Follows Format« ist eine etwas provozierend vereinfachte These, nach der die industriell verfügbaren technischen Formate die Grundlage für eine Geschichte der Medienkunst liefern. Während es historisch eher umgekehrt war, dass gerade die Künstler Technologien erfanden und erforschten, hat dies im 20. Jahrhundert immer mehr die Industrie übernommen, so dass es gerade auch eine modernistische Tendenz war, gegen die neuen Technologien auf den alten, primitiven, billigen Medien zu beharren. Doch von jeglicher utopischer Neuerfindung der Realität qua Technologie sind die Künstler ausgeschlossen, wenn sie nicht, so Friedrich Kittler, »selber zu Ingenieuren oder Programmierern werden«.⁵⁶ Gibt es also überhaupt eine Medienkunst oder nicht doch vielmehr eine Kunst der (industriellen) Medien, deren Computerarchitekturen als schön zu betrachten sind, da ihre Form der Funktion folgt, wie Kittler weiter ausführt? Auch wenn die theoretische und

⁵⁵ Es gehörte über Jahrzehnte zum Standardargument der Museumsdirektoren, dass sie keine Medienkunst sammeln, sondern Künstler, die zufällig auch elektronische Medien einsetzen.

⁵⁶ Friedrich Kittler, »Künstler – Technohelden und Chipschamanen der Zukunft?«, in: Heinrich Klotz/Michael Roßnagl (Hg.), *Medienkunstpreis 1993*, Ostfildern 1993, S. 51. Schon Walter Benjamin hatte betont, dass gegenüber den fragwürdigen Versuchen der Etablierung einer Kunstfotografie die Bedeutung der Fotografie der Kunst als massenmediale Reproduktion hervor zu heben sei, einem »fraglosen sozialen Tatbestand«. Er folgert weiter, dass »zu gleicher Zeit mit der Ausbildung reproduktiver Techniken die Auffassung von großen Werken sich gewandelt hat. Man kann sie nicht mehr als Hervorbringungen Einzelner ansehen; sie sind kollektive Gebilde geworden, so mächtig, daß, sie zu assimilieren, geradezu an die Bedingung geknüpft ist, sie zu verkleinern.« Aus »Kleine Geschichte der Photographie« (1931), in: Walter Benjamin, *Medienästhetische Schriften*, Frankfurt/Main 2002, S. 312.

andere soziale Faktoren ausschließende Position von Kittler inzwischen vielfach kritisiert wurde⁵⁷, so verdanken wir ihm dennoch wichtige Impulse. Einer dieser Impulse ist die Frage nach der »Formatierung« und nach den Apparaten des Aufzeichnens, Speicherns, Distribuierens und Präsentierens, mit denen Künstler immer wieder neu konfrontiert sind – was Kittler auf den Aphorismus bringt: »Die Schreibmaschine schreibt mit«. Jede Hardware hat sicher einen wesentlichen Einfluss auf künstlerische Gestaltung, ohne dass dies in einem deterministischen Sinn gesehen werden muss. Hartmut Winkler weist gerade auf die Notwendigkeit hin, den Graben zwischen medienanthropologischen und technikzentrierten Theorien zu überbrücken und den antiken Begriff der ›techné‹ wieder aufzugreifen.⁵⁸ Dieses Band neu und anders zu knüpfen, erfordert, und dies ist ein weiterer wichtiger Impuls, immer mehr Kooperationen zwischen Ingenieuren, Gestaltern, Künstlern.⁵⁹ Sei es nun die monokausale Determiniertheit durch die industriellen Parameter oder sei es Siegfried Schmitz' These der »Ausdifferenzierung«, die wiederum ein Ursprungsdenken impliziert, das alles nur als eine Potenzierung eines einmal begonnenen Prozesses interpretieren kann, so bleibt im Einzelnen nicht erklärt, wie sich Brüche und Transformationen gesellschaftlicher Art auch in den Medien durchsetzen können. Im Gegensatz zur technologischen oder historischen Kausalität wäre es eine spezifisch mediale Sichtweise, diese Brüche, Transformationen, Zyklen oder Neuanfänge als einen offenen, nicht-linearen Prozess darzustellen, der immer wieder auf einem neuen Terrain und mit einer neuen Technologie ›alte‹ Fragen verhandelt.

Soweit die Theorie – aber ist es in der Praxis nicht doch so, dass Medienkünstler nur noch die Bedienungsanleitung der jeweils neuesten Tools ins

⁵⁷ Jüngst wieder in Dieter Daniels, *Kunst als Sendung. Von der Telegrafie zum Internet*, München 2002, S. 221ff.; siehe aber auch die Kritik an monokausalen Medienwissenschaften bei Hartmut Winkler, »Die prekäre Rolle der Technik. Technikzentrierte versus ›anthropologische‹ Mediengeschichte«, in: Heinz B. Heller u. a. (Hg.), *Über Bilder Sprechen. Positionen und Perspektiven der Medienwissenschaft*, Marburg 2000, S. 9–22.

⁵⁸ »Wo ein Großteil gerade der Medienwissenschaft auf die Hardware starrt und auf die Schrift als ein vergleichbar übersichtlich materialisiertes Untersuchungsobjekt, [...wäre dagegen] zu einer komplexeren Vorstellung von Technologie überzugehen [...],die] die materielle Niederlegung und Praxen miteinander verschränkt und die Praxen selbst als regelgeleitet/systemisch unter dem Aspekt ihrer Technizität betrachtet. [...es] wäre damit zu dem antiken Konzept der techné zurückzukehren, das immer schon beide Aspekte umfasste.« Hartmut Winkler, »Das Modell. Diskurse, Aufschreibesysteme, Technik, Monumente – Entwurf für eine Theorie kultureller Kontinuierung«, in: Hedwig Pompe/Leander Scholz (Hg.), *Archivprozesse. Die Kommunikation der Aufbewahrung*, Köln 2002, S. 297–315, hier S. 304.

⁵⁹ Der Katalog des Instituts für Bildmedien zu 5 Jahren künstlerischer Praxis am ZKM Karlsruhe heißt daher: *Hardware Software Artware*, Ostfildern 1997.

Werk setzen, statt sich um die ihnen eigene künstlerische Form vorrangig zu kümmern? Die Erforschung der den jeweiligen Medien scheinbar oder tatsächlich inhärenten Eigenschaften gehört zunächst einmal zu den modernistischen Aspekten künstlerischer Praxis mit dem jeweils neuen Medium. Wie sehr KünstlerInnen dabei noch vor der Industrie auch die temporären und, retrospektiv betrachtet, abseitigen Technologien erforschen, demonstriert nur den antizipatorischen Charakter ihrer Praxis.⁶⁰ Die in der Literatur bereits gut dokumentierte Abfolge von inzwischen obsoleten medialen Standards⁶¹ macht jedoch ein Faktum evident: neue industrielle Standards ersetzen immer wieder alte, ohne dass dies zwangsläufig zu einer Akkumulation von technischer Kompetenz führte. Heute ist daher der antizipatorische Charakter der Kunst weniger sichtbar, da die Menge an neuer Hard- und Software der Industrie ein Entwicklungstempo gewonnen hat, mit dem auch Medienkünstler kaum noch Schritt halten können. Das Erlernen der jeweils neuesten Programmiersoftware verhindert zunehmend die Konzentration auf künstlerische Form und Inhalte. Ihre Aufmerksamkeit richtet sich daher vermehrt auf genau die technologischen Aspekte, die sich gegen den Verwertungszusammenhang der Industrie richten. Die These ist also implizit immer gegenwärtig, dass es eine Notwendigkeit gibt, sich verfügbare Technologien für genuin künstlerische Zwecke anzueignen, dass es aber andererseits auch immer eine spezifisch künstlerische Intention ist, gegen die apparativen Bedingungen zu operieren. Insofern könnte man die These zuspitzen, dass sich Kunst mit den Medien auch gegen die Medien richtet. Boris Groys hat mehrfach auf das heute fehlende normative Gerüst für Kritik hingewiesen. Die daraus entstehende Ambivalenz deutet er als generelle Umwertung von Werten und die Notwendigkeit, Kunstkontexte zu konstruieren: »Wenn die regulative Idee eines universalen, normativen Kontextes schwindet, eröffnet sich damit die Möglichkeit, nicht auf der Seite der Form, sondern auf der Seite des Kontextes oder des Hintergrundes zu arbeiten, um dort Sichtbarkeit zu erzeugen. (...) Weil es keinen universalen Kunstkontext gibt, muss sein Fehlen

⁶⁰ Daniels 2002, S. 221ff. – dies ist eine der zentralen Thesen des Buches.

⁶¹ Die wichtigste und schönste Ausstellung zu diesem Thema wurde von Steina und Woody Vasulka 1992 auf der Ars Electronica in Linz präsentiert: »Eigenwelt der Apparatewelt«. Vgl. auch Siegfried Zielinski, *Zur Geschichte des Videorecorders*, Berlin 1986, und bis in die jüngste Geschichte die Liste der »Dead Media«, dokumentiert von Bruce Sterling: <http://www.deadmedia.org>.

durch immer neue konstruierte Kunstkontexte kompensiert werden.«⁶² Dieser permanente Wandel ist der exponentiell steigenden Entwicklungsgeschwindigkeit der Technologien und ihren instabilen Medien eingeschrieben. Dieser Wandel äussert sich aber auch in einer Instabilität der Kritik, die sich nur mehr in kritischen »Haltungen« verkörpern kann, ohne jedoch noch im Einzelnen mit konkreten Positionen verbunden werden zu können.

Dieses Kapitel widmet sich daher zunächst verschiedenen Aspekten dieser künstlerischen Geschichte technologischer Formate und Plattformen. In einem zweiten Schritt gilt dann die Frage den jeweils konstruierten Kunstkontexten: In wie weit lässt sich mit den benutzten Technologien und Medien auch eine Änderung der Kunstrezeption erkennen, wie Walter Benjamin das schon für den Einfluss der massenmedialen Verbreitung von Kunstreproduktionen angemerkt hat. Und in wie weit lässt sich dies mit einer Geschichte der Orte und Institutionen verbinden, an denen mediale Kunst produziert und/oder präsentiert wurde? »When Attitudes Become Form: Live in Your Head« – Harald Szeemanns berühmte Berner Ausstellung zur Propagierung von Konzeptkunst, Minimal und Land Art 1968, deren Untertitel »Live in Your Head« fast gänzlich vergessen ist⁶³ – reflektierte nicht-technologische Faktoren einer sozialen oder ästhetischen Praxis und stellte die Frage nach anderen, neuen, differenten Modellen der Kunstpraxis. In der Folge soll anhand von zentralen Momenten und Ausstellungen der Kunst mit Medien Formate und Haltungen (»attitudes«) skizzieren, die wiederum die Wahrnehmung elektronischer Medien nachhaltig beeinflusst haben.⁶⁴

⁶² Boris Groys, »Die Erzeugung der Sichtbarkeit«, in: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 28. 1. 1995. An anderer Stelle führt Groys aus: »Die Innovation besteht nicht darin, dass etwas zum Vorschein kommt, was verborgen war, sondern darin, dass der Wert dessen, was man immer schon gesehen und gekannt hat, umgewertet wird.« Aus dieser »ökonomischen Operation« folgert Groys, dass »wahr-unwahr« abgelöst wird durch »kulturell wertvoll« (»Besonderheit, Originalität und Individualität«): »Kulturelle Werte sind nichts anderes als archivierte Erinnerungen an die Ereignisse der Umwertung der Werte.« Boris Groys, *Über das Neue. Versuch einer Kulturökonomie*, München/Wien 1992, S. 14 und 61.

⁶³ Wie sehr dieser Slogan eine bestimmte »Haltung« kondensiert, sieht man an der jüngsten Referenz durch die Ausstellung des Walker Art Centers: »When Latitudes Become Form«, Minneapolis 2003.

⁶⁴ Wesentliche Grundlagen zum Wechselverhältnis von Medien- und Kunstgeschichte finden sich in den Publikationen von Autoren wie Friedrich Kittler (*Grammophon Film Typewriter*, Berlin 1986) oder Siegfried Zielinski (besonders *Audiovisionen. Kino und Fernsehen als Zwischenspiele in der Geschichte*, Reinbek 1989). Siehe insbesondere auch die Ausführungen in Daniels 2002 zum antizipativen Moment der medialen Kunst, vor allem Kap. 9.

Man kann generell eine grundsätzliche Verschiebung beobachten: die Museen und einem materiellen Kunstbegriff verhafteten Traditionalisten sind von der inzwischen allgegenwärtigen Akzeptanz neuester Technologien – hier vor allem die DVD und Videogroßprojektion – nachhaltig beeinflusst worden. »Videokünstlern« hatte zuvor immer der Verdacht angehaftet, »nur« eine mediale Form statt eines künstlerischen Ausdrucks zu finden.⁶⁵ Das Museum wie auch das auratische Kunstwerk schienen zuvor bereits durch die kunsttheoretischen Diskurse diskreditiert und außer Kraft gesetzt. Douglas Crimps Schlussfolgerung lautet daher, dass das Museum nicht mehr der prädestinierte Ort für zeitgenössische Kunst per se ist:

»We needed, it seemed to me, an archeology of the museum on the model of Foucault's analysis of the asylum, the clinic, and the prison. For the museum seemed to be equally a space of exclusions and confinements.«⁶⁶

Der konkrete Auslöser der hier versammelten Reflektionen ist andererseits die aus heutiger Sicht vollkommen reibungslose Akzeptanz zumindest der Videotechnologie im Ausstellungs- und Museumsbereich, die zu einer ganzen Reihe von videobasierten Ausstellungen geführt hat und junge Künstler wie Doug Aitken, Jordan Crandall, Douglas Gordon, Steve McQueen, Paul Pfeiffer oder Mareike van Warmerdam zu Shooting Stars der Szene hat werden lassen.⁶⁷ Die Museen haben sich inzwischen also nach einer langen Phase des Widerstandes endlich auch die technologische Kunst einverleibt. Welche veränderten Bedingungen können diese Entwicklung erklären? Was für ein Paradigmenwechsel hat da stattgefunden? Wie ambivalent das Spannungsverhältnis zwischen Medienkunst und Museen jedoch zuvor war, wird im Folgenden anhand einiger Stationen deutlich.

⁶⁵ Merkwürdigerweise ist »Maler« kein abwertender Begriff. Aber es gehörte über Jahrzehnte zum Standardargument der Museumsdirektoren, dass sie keine Medienkunst sammeln, sondern Künstler, die zufällig auch elektronische Medien einsetzen.

⁶⁶ Douglas Crimp, *On the Museum's Ruins*, Cambridge, MA., 1993, S. 287, (deutsch: *Über die Ruinen des Museums – das Museum, die Fotografie und die Postmoderne*, Dresden/Basel 1996).

⁶⁷ Vgl. u. a. Ursula Frohne (Hg.), *video cult/ures. multimediale Installationen der 90er Jahre*, Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, Köln 1999; *Vidéo Topiques*, Le musée d'art moderne et contemporaine, Strasbourg 2002, sowie die Präsenz von videobasierten Installationen auf der Documenta XI, 2002, in Kassel.

2.2. Die offene Form – Medienkunst abseits der Museen

Die Krise der musealen Repräsentation wird erkennbar an den Strategien, das Museum auf seine sozialen und materiellen Bedingungen hin zu untersuchen (siehe etwa Hans Haackes vielfältige und konfliktreiche Aktionen etwa zu Strukturen und Finanzierungen der Museen) oder es komplett zu umgehen und als unvereinbar mit der Suche nach neuen sozialen Kontexten zu begreifen (siehe die Diskussion zu Kontextkunst, Kunst als Dienstleistung, Club und Ambiente etc. in den 1990er Jahren). Die Medienkunst – oder das, was retrospektiv so genannt wurde – siedelte sich genau an dieser Bruchlinie an. Als eines der komplexesten Beispiele sei hier stellvertretend die Aktivität des Vereins »Experiments in Art and Technology« erwähnt, der wesentlich von dem Zusammenschluss von Ingenieuren und Künstlern lebte – Billy Klüver einerseits und Robert Rauschenberg andererseits als die aktivsten Mentoren und Motoren dieser Gruppe. Ihr Credo lässt sich auf den kleinsten gemeinsamen Nenner bringen, dass eine neue künstlerische Aktivität nur im Dialog von Techniker und Künstler, von Industrie und Kunst entstehen kann. Dieser Einsicht haben sie eine ganze Reihe von bemerkenswerten und historisch einflussreichen Projekten und Events folgen lassen, die sich zwar nicht per definitionem gegen das Museum als Ort der Kunst richteten, aber de facto sich an Orten jenseits des Kunstkontextes manifestierten. Das prägnanteste Beispiel war die industrielle Arena par excellence, den Weltausstellungen, wie sich vor allem am berühmten Pepsi-Pavilion⁶⁸ zeigen lässt, dessen künstlerischer Leiter Robert Breer eine vollkommen neue Sinneswahrnehmung versprach:

»[...] we're making a serious attempt to isolate the senses and create new relationships between them. While entertaining the visitors, we hope to give

⁶⁸ Dass eine solch profunde physiologische Erfahrung aber auch seine Grenzen hatte, verdeutlicht der Bericht zum Programm »Art and Technology« des Los Angeles County Museum of Art: Das Museum wollte u.a. eine Idee nicht umsetzen, in der Robert Rauschenberg einen Tunnel mit Tönen niedriger Frequenz konstruieren wollte, der mit dem natürlichen Herzschlag harmonisiert und psychedelische Wirkungen hervorrufen kann. Das Museum wollte keine Besucher, die »high« aus der Ausstellung kämen. Siehe Maurice Tuchman, *Art and Technology: A Report on the Art and Technology Program of the Los Angeles County Museum of Art 1967–1971*, Los Angeles/New York 1971. Wie sehr die Geschichte der EXPO auch eine der künstlerischen technologischen Experimente ist, verdeutlicht auch der Philipps Pavillon der Expo in Brüssel 1958: Architektur von Le Corbusier, Sound und Lichtshow von Iannis Xenakis und Musik von Edgard Varèse.

them a profound physiological experience that will make them more aware of the world around them.«⁶⁹

1968 war nicht nur in politisch-sozialer Hinsicht ein Paradigmenwechsel gewesen⁷⁰. Um dieses Jahr herum lassen sich sowohl in Bezug auf die Massenmedien als auch auf die darstellenden und bildenden Künste performative Ereignisse ausmachen, die Gene Youngblood in »Expanded Cinema« 1970 zusammengestellt hat. 1968 stellte Bruce Nauman sein allererstes Videoband in der Nicholas-Wilder-Gallery in Los Angeles aus, präsentierte der Galerist Howard Wise in New York seine erste Medien-Ausstellung »TV as a Creative Medium«, organisierte Jasia Reichhardt die Ausstellung »Cybernetic Serendipity« im ICA in London. 1968 hat aber auch den ersten Versuch gesehen, mediale Projekte und Experimente – von Kunst wollte nicht jeder sprechen – in einer großen Überblicksschau zu zeigen: »Some More Beginnings« der »E.A.T.-Gruppe«. Bemerkenswerterweise war dies auch der Ort einer Verknüpfung zweier unterschiedlicher Präsentationsmodi, da einige juriierte Objekte und Arbeiten parallel in der musealen Ausstellung »The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age« des Museum of Modern Art in New York unter der Regie von Pontus Hultén zu sehen waren. Das heißt, es wurde nicht nur die Medialität der künstlerischen Produktion demonstriert, indem das Werk in zweifacher Ausführung parallel ausgestellt wurde und die Frage nach Original und Kopie anschaulich stellte, sondern auch der Kontext war ein jeweils unterschiedlicher. Während »Some More Beginnings« gerade die Vielfalt der Kooperationen zwischen Kunst und Technik in einer panoramaartigen Überblicksausstellung zeigte, versuchte das MoMA, einigen ausgewählten Arbeiten einen auratischen Aspekt durch den historischen Rahmen zu verleihen. Das Objekt und das Kunstwerk standen im Mittelpunkt – und eben nicht die Praxis und offene, laborähnliche Versuchsanordnung. »Some More Beginnings« demonstrierte aber auch – notgedrungen – die prekäre Situation derjenigen, die sich mit einer nicht immer funktionierenden und im Versuchsstadium befindlichen Technologie an die Öffentlichkeit wagen. Eine Statistik existiert, die den graduellen technischen

⁶⁹ Robert Breer zit. im Pressematerial zum Pepsi-Pavilion, EXPO'70, E.A.T. Sammlung, ZKM Mediathek.

⁷⁰ Vgl. etwa die Internetarbeit von Jochen Gerz, »The Berkeley Oracle«, in: Frieling/Daniels, CD-ROM, 2000.

Ausfall der Arbeiten über die Zeit aufgezeichnet hat.⁷¹ Die Nacherzählung der Begegnung Billy Klüvers mit dem obsessiven Apparatekünstler Jean Tinguely anlässlich ihrer Kooperation bei »Homage à New York« gehört zu den eindrücklichsten Zeugnissen dieser spannungsgeladenen Verhältnisse und Verkörperungen produktiver Disfunktionalität.

Vom »offenen Kunstwerk« (Umberto Eco) und den musikalischen Praktiken eines John Cage führt eine Verbindung zu den prozesshaften ersten Videoexperimenten mit der so genannten »offenen Spule«, dem »open reel« von SONY für seine CV- und AV-Portapak-Halbzoll-Videogeräte.⁷² Die 30- oder 60-minütigen Bandlängen, anfangs ohne Schnitt- oder gar Nachbearbeitungsoption, eigneten sich zum mobilen Produzieren und zum Aufzeichnen nicht-dramaturgischer, offener Prozesse. Es handelte sich bei den Bändern von Bruce Nauman oder Vito Acconci um situative Prozesse oder eben »Haltungen«, deren Beginn oder Ende keiner filmischen oder theatralischen Logik folgten.⁷³ Auf besondere Weise demonstriert jedoch die Videoperformance »Open Reel« des jugoslawischen Künstlers Dalibor Martinis von 1976, wie die Instabilität des elektronischen Signals, technisch oft bedingt durch die ungleichmässige Bandspannung, zu einem dezidiert künstlerischen Moment eingesetzt werden kann.

Offene Prozessualität lässt sich also schon beim linearen Aufzeichnungsmedium Videoband erkennen, so dass es nicht verwundert, wenn in Bezug auf die ersten medienkünstlerischen Praxen die Frage nach der Kunst aus Sicht der Traditionalisten gestellt wurde. In der Tat haben von »E.A.T.« Mitte der 1960er Jahre bis zu »net_condition«⁷⁴ 1999, der ersten Überblicksausstellung zu künstlerischen und politisch-sozialen Aspekten des Internets, Kritiker immer wieder den nicht eingelösten Kunstanspruch moniert. Das Dilemma zieht sich durch 40 Jahre Geschichte der Medienkunst: Ist es Kunst oder »bloßes«

⁷¹ Statistik über die Funktionalität der Exponate: von 75 Werken liefen 37 100% der Ausstellungsdauer, 12 mehr als 90%, 5 mehr als 80% usw., in: *Techne. A Projects and Process Paper*, Vol. 1, No. 1, New York, April 14, 1969, S. 2.

⁷² Siehe auch das Kapitel 3.1.

⁷³ Interessant ist auch, dass eine Closed-Circuit-Installation wie »Present Continuous Past(s)« von Dan Graham sich gerade der Möglichkeit bediente, Aufzeichnungs- und Abspielgerät in eine so genaue räumliche Distanz zu bringen, dass sich ein präziser zeitlicher Verzögerungseffekt von acht Sekunden ergab.

⁷⁴ *net_condition* – eine vernetzte Ausstellung an den Orten: ZKM, Karlsruhe / MECAD, Barcelona / ICC, Tokyo / Neue Galerie, Linz 1999, <http://www.zkm.de/net>.

technologisches Experiment im Rahmen der industriellen Formate? In seiner medialen Fixierung erscheinen viele Experimente retrospektiv zu Recht als technische Phänomene, die mehr den Stand der industriellen Hard- und Software einer bestimmten Zeit spiegeln als ein genuin künstlerisches Interesse, während heute die Elektronik zu einem selbstverständlichen Element einer breiten künstlerischen Praxis geworden ist und die Kunst nicht mehr den medialen Aspekt in den Vordergrund stellen muss. Wie sehr die Konfrontation mit einer traditionellen Museumspolitik eigene Dynamiken erwirkte, lässt sich im nächsten Abschnitt an der Ausbildung des Genres Medienkunst ablesen.

2.3. Das geschlossene Format: Distribution/Massenmedien

Der Verlust des tradierten Begriffs von auratischem Original und abgeschlossenem Werk rüttelte an den Grundfesten des Kunstmarktes und der Kunstgeschichte, wie es, beginnend mit Walter Benjamins berühmtem Kunstwerk-Aufsatz, oft beschrieben wurde. Es ist zusätzlich deutlich geworden, dass auch ein anti-institutioneller Impuls und die Krise der musealen Repräsentation von Anfang an mit der Medienkunst verbunden gewesen sind. Die Mächtigkeit dieser Konstellation zeigt sich auf andere Weise auch an den Versuchen, eben diese massenmedial zu umgehen. Wieder ist es die Zeit um 1968, die für die Grenzziehung wie auch die Grenzüberwindung paradigmatisch wird. Noch heute gilt auch international Gerry Schums Fernseh- und Videogalerie⁷⁵ als wegweisendes und visionäres Modell einer anderen Kunstdistribution. Nach dem Scheitern der Fernsehgalerie versuchte Schum, zunächst mit großer öffentlicher Resonanz, die Limitierung einer Edition und die massenhafte Verbreitung der einzelnen Kunstwerke über Umwege mit einander zu versöhnen: »Zu den Video-Tapes gehört ein signiertes und nummeriertes Zertifikat.«⁷⁶ Dies kann man seinen offensichtlich notwendigen »Informationen

⁷⁵ Neben Schums Galerie gab es auch andere private Produktionsorte wie Art/Tapes, die Galerie von Maria Gloria Bicocchi, Florenz, oder auch das Studio von Ingrid Oppenheim in Köln, deren Sammlung später das Kunstmuseum Bonn übernommen hat.

⁷⁶ Schum verkaufte etwa die auf 6 Exemplare limitierte Edition von Joseph Beuys Filz-TV für DM 9800,-, während alle limitierten Videostücke auch Teil der unlimitierten Edition »Identifications« waren, die nur DM 1500,- kostete und für 300,- DM zur Ausleihe angeboten wurde. Zur Geschichte des Scheiterns der beiden großen TV-Produktion Gerry Schums vgl. Dorine Mignot, »Die Aktivitäten von Gerry Schum«, wieder abgedruckt in Frieling/ Daniels (1997), S. 79–85 und

zum Videosystem« (1972) entnehmen. Schum warb parallel auch mit den Museen, die sich schon zur Anschaffung eines Halbzoll-Videosystems von SONY entschieden hatten, um gerade die noch unentschlossenen Institutionen ebenfalls zu überzeugen. Zur gleichen Zeit macht Howard Wise aus seiner Galerie den weltweit ersten Vertrieb für Videokunst Electronic Arts Intermix⁷⁷, der bis heute gerade für die Klassiker der Videokunst der 1970er Jahre ein zentraler Motor geblieben ist. Wenn man gleichzeitig bedenkt, dass ebenfalls 1972 beim Neuen Berliner Kunstverein bereits die erste Videosammlung institutionell gegründet wurde und David Ross in den USA ein Jahr zuvor der erste Videokurator am Everson Museum of Art Syracuse geworden war⁷⁸, dann scheint ein wenig das innovative Potential jener Jahre durch, zwischen massenhaftem Vertrieb und künstlerischer Sammlung alle Optionen der medialen Kunst auszuloten.

Die noch ungelöste Frage war: Funktioniert der Vertrieb wie ein Buchverlag, der auf Masse setzt, oder wie ein Filmproduzent, der einen eigenen Abspielmarkt bedient, oder doch wie eine Galerie mit Sammlereditionen?⁷⁹ Es setzen sich im Sinne Marshall McLuhans nicht nur die alten Medien in den neuen fort, auch die Produktions- und Rezeptionsstrukturen werden in einem ersten Schritt auf die neuen Medien übertragen.⁸⁰ Die Versuche, alte verlassene oder neue öffentliche Orte für diese Kunst zu reklamieren, gehört daher auch zu den

die Dissertation von Christiane Fricke, *»Dies alles, Herzchen, wird einmal Dir gehören« – die Fernsehgalerie Gerry Schum 1968–1970 und die Produktion der Videogalerie Schum 1970–1973*, Frankfurt/Main u. a. 1996.

⁷⁷ In den folgenden Jahren wurden die bis heute operierenden Vertriebe Video Data Bank Chicago, London Video Access (später London Electronic Arts und heute Lux Distribution, Montevideo Amsterdam (heute Niederländisches Institut für Medienkunst), 235 Media Köln und in Frankreich Heure Exquise. Ähnliche Vertriebsstrukturen in Italien, Spanien, aber auch Japan haben sich nicht halten können, während diese in anderen Ländern gar nicht erst entstanden sind.

⁷⁸ Er kuratierte auch die erste Museumsausstellung, *»Circuit: A Video Invitational«*, 1973, am Everson Museum of Art, Syracuse, N.Y.

⁷⁹ Es gibt das bis heute anzutreffende Ressentiment in der Ausstellungskritik, dass sich gegen eine aktuelle und wichtige Ausstellung, die scheinbar vom elektronischen Medium dominiert wird, ein Chor der Kunstliebhaber und Kritiker erhebt, die sich gegen eben dieses Medium wenden. Man denke sich den umgekehrten Fall: Eine Ausstellung würde kritisiert, weil soviel Leinwand gezeigt wird. Genauso erhebt sich der Unmut der Museumsleute, wenn ein Kunstwerk, das sich allein auf dem elektronischen Weg manifestiert, Marktpreise wie Malerei erzielt.

⁸⁰ Benjamin hatte umgekehrt schon in seinem Kunstwerk-Aufsatz die Tatsache herausgestellt, dass jede Kunstform eine neue Technologie antizipiert: »Es ist von jeher eine der wichtigsten Aufgaben der Kunst gewesen, eine Nachfrage zu erzeugen, für deren volle Befriedigung die Stunde noch nicht gekommen ist. Die Geschichte jeder Kunstform hat kritische Zeiten, in denen diese Form auf Effekte hindrängt, die sich zwanglos erst bei einem veränderten technischen Standard, d. h. in einer neuen Kunstform ergeben können.« Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* (1936), Frankfurt/Main 1979, 11. Aufl., S. 36f.

durchgängigen Charakteristika der Medienkunst.⁸¹ Die Lektion des letzten Jahrzehnts besteht paradoxerweise darin, dass sich das unendlich reproduzierbare Medium Video letztlich einer Auratisierung des Kunstwerks nicht grundsätzlich sperrt und für alle drei Modelle ein Markt besteht. Aber auch wenn Einzelfälle etablierter wie jüngerer KünstlerInnen die Rede vom nicht-auratischen Medium, dem Beispiel Andy Warhol folgend, inzwischen ad absurdum führen, war zunächst die Praxis mit Medien im folgenden Dilemma gefangen:

- Kunstmarkt: Das Museum und der Sammler trauten weder dem Kontrakt des Galeristen noch der Zuverlässigkeit der neuen Technologie Video;
- Film- und Kinomarkt: Die klassischen wie auch experimentellen Filmern kritisierten das in ihren Augen billige und schmutzige Medium Video für seine schlechte Bildqualität gegenüber dem Zelluloid;
- Fernsehen: Die Verantwortlichen hatten von Anfang an ein untrügliches Gespür dafür, dass die Medienkunst auch hinter der schillerndsten Oberfläche immer eine kritische Anti-Haltung transportierte, was schließlich ja auch in dem pointierten Slogan »TV≠VT« der Documenta 6 kulminierte.⁸²

Siegfried Zielinski hat detailliert aufgefächert, wie sehr die »Geschichte des Videorecorders«⁸³ seit Mitte der 1970er Jahre und mit aller Macht seit der Etablierung des massenhaft verfügbaren VHS-Standards 1975 zu einer ganz neuen Praxis künstlerischer Appropriation führte. Das klassische Fernsehen wird mit dem ›Durchlauferhitzer‹ Videorecorder potentiell destrukturiert, zeitversetzt rezipiert, von Künstlern überhaupt erst als reicher Materialfundus ›gefunden‹ und weiter verarbeitet bzw. als Film auf Video, von Raubkopisten in der Videothek um die Ecke feilgeboten. Die Videobänder von Klaus vom Bruch oder auch die filmische Arbeit von Jean-Luc Godard besonders in seinen »Histoire(s) du Cinéma« (1989) wären ohne die private Speicherung der Mediengeschichte durch Fernsehen und Film nicht denkbar. Der Begriff »Found Footage« konnotiert in der Folge nicht mehr die mühsame Recherche in Archiven, sondern die Programmierung des Videorecorders. Eine ganze Kulturgeschichte wird plötzlich greifbar als alltägliche Verfügungsmasse für die Heimproduktion. Die Sender

⁸¹ Siehe zum Beispiel das Projekt von CarolAnn Klonarides und Kate Horsfield »Video Drive-In«, Central Park, New York, 1984.

⁸² Schon Gene Youngblood übertitelte sein Kapitel zu »synaesthetic videotapes« mit »VT Is Not TV«, in: *Expanded Cinema*, New York 1970, S. 281.

⁸³ Vgl. Zielinski 1986 und Zielinski 1989.

reagieren in der Folge und ›signieren‹ ihre Bilder mit dem Sendelogo, dem massenmedialen Relikt einer künstlerischen Signatur – was dem Gebrauch der elektronischen ›Wasserzeichen‹ für Bilder im Internet heute entspricht. Die Massenproduktion von Videokassetten verbesserte nicht nur die prekäre Praxis der offenen Spulen zu einem einfachen »Plug-and-Play«, sondern förderte in der Folge des TV-Booms der 1980er und der Diversifizierung in kommerzielle und öffentliche Kanäle eine Breitenwirkung, die auf künstlerischer Seite zu einer eben solchen Diversifizierung von Festivals und Foren führte. Das Format der U-matic Cassette garantierte dabei für einen Zeitraum von fast 20 Jahren einen fast universalen Standard, der – siehe oben: »Wer U-matic wählt, wählt das Kapital« – nur noch gelegentlich technisch oder ideologisch in Frage gestellt wurde.

Die Kassettenform, pointiert gesagt, förderte den Austausch von Information jenseits der etablierten und den elektronischen Experimenten verschlossenen Märkten und wurde auch visuell zum Markenzeichen einer ganzen Kunstform – siehe etwa die Legion von Cassettenkatalogen⁸⁴. Das beste Beispiel ist die 10-jährige Geschichte des »Informationsspeichers« *Infermental*, dessen 11 Editionen heute als Dauerleihgabe der Editoren in der Sammlung der ZKM Mediathek zu sehen sind. Dieses Magazin in Kassettenform, von Gábor Bódy gegründet, operierte in Galerien ebenso wie im Rahmen von Filmfestivals, Kunstvereinen, Buchmessen oder anderen opportunen Orten. Ein komplexes und ständig wachsendes Netzwerk von Editoren und Künstlern förderte de facto die Reklamierung eigener Foren. Auch hier sind wiederum die Gleichzeitigkeit und das ›morphologische‹ Feld bemerkenswert. Zwischen 1980 und 1982 entstanden die Videofestivals in Locarno, Den Haag, Bonn, Montbéliard sowie die *Ars Electronica* in Linz.⁸⁵ Sie fungierten als Ausstellung, Kino und Markt, oft in unscharfer Abgrenzung vom Charakter einer Industriemesse, ohne jedoch jemals eine wirkliche kommerzielle Bedeutung zu erlangen. Erst die in den 1990er Jahren massenhafte Verbreitung von Events, Konferenzen, Ausstellungen und anderen auf den Diskurs der Medienkunst bezogenen Aktivitäten ermöglichte einigen Akteuren ein finanzielles Auskommen. Ein wichtiges Fazit lautet daher,

⁸⁴ Vgl. u. a. Montevideo Distributionskatalog, Amsterdam 1982; »»Frischlufte« – Videokunst der 80er Jahre«, Lehmbruck-Museum, Duisburg 1993; »Televisions«, Kunsthalle, Wien 2001.

⁸⁵ Die bis heute wichtigsten deutschen Festivals, das VideoFest, heute transmediale, und das Europäische Medienkunstfestival in Osnabrück entstanden dagegen erst 1988 aus bestehenden Filmfestivals heraus.

dass mit der Praxis der unabhängigen künstlerischen Videoproduktion eine Utopie eines freien und gegenseitigen Austauschs von Information verbunden wurde, die insofern eine Schattenseite hatte, als die breite Öffentlichkeit das Bild eines »wertlosen« Produkts bestätigt sah. Für Videokunst wollte daher niemand bezahlen, ihr höchstens ein kostenloses Forum etwa im Fernsehen bieten.⁸⁶ Dieser Konflikt wiederholte sich auf einer anderen technologischen Plattform noch einmal in der ersten Phase des Internets und der heutigen Diskussion um die Möglichkeit, Netzkunst zu sammeln.⁸⁷

2.4. Das Museumsformat I: Skulptur und Installation

Bisher lag der Schwerpunkt der Argumentation auf den eigentlichen Produktions- und Distributionsformaten. Für die Museen lag die Problematik jedoch vor allem in der Verbindung mit der Frage nach den Formen der Präsentation, die sich den tradierten Gewohnheiten entgegenstellten: ganz banal zum Beispiel durch die Frage nach dem Monitortyp – ist er nun Teil des Kunstwerks oder nicht? – oder durch die Lautstärke der Tonspur, die dann auch oft praktischerweise am Monitor von der Aufsicht runtergeregelt wurde. Aus der Perspektive der 1980er Jahre und seiner Kultur der narrativen oder experimentellen Einkanal-Arbeit im Format des Videobandes für die Rezeption qua Monitor (sei es im Fernsehen oder in der Galerie) ist der heutige Einsatz der Großprojektion auch für narrative Einkanal-Arbeiten die Frage nach der Wertigkeit von technologischen Anordnungen. Hat sich unsere Wahrnehmung verschoben oder ist heute eine Projektion schlicht besser verkäuflich als eine Präsentation auf einem Monitor?⁸⁸ Oder liegt dem ein nachhaltiger Siegeszug des »Expanded Cinema« und dem Bedürfnis nach Illusion und Immersion zugrunde, wie es Oliver Graus kunsthistorischer Überblick

⁸⁶ Als hätte er es schon Anfang der 1970er geahnt, insistiert Gerry Schum von Anfang an auf der Notwendigkeit, die künstlerische Arbeit mit dem Medium Video nicht nur als Abfallprodukt und Dokumentation zu betrachten; siehe zum Beispiel seine Einführung in die Fernsehausstellung »Land Art«: »Bildende Künstler haben genauso ein Anrecht auf das Copyright wie Autoren, Dramatiker und Komponisten..«

⁸⁷ Auf verschiedenen Mailinglisten tauchen Diskussionen zu diesem Thema auf, siehe neben <http://www.nettime.org> vor allem »Crumb«: <http://www.newmedia.sunderland.ac.uk/crumb> und »New Media Curating«: <http://www.jiscmail.ac.uk/lists/NEW-MEDIA-CURATING.html>; als theoretischer Einstieg Steve Dietz, »Beyond the Interface – Museums and the Web«: <http://www.walkerart.org/gallery9> und die Recherche von Barbara Basting, »Netzkunst und die Museen – Aspekte der Institutionalisierung einer neuen Kunstform«: <http://www.hub3.ch/forsch/basting.html>.

⁸⁸ Die Rede ist nicht von Arbeiten, die sich spezifisch auf den Monitor beziehen.

nahelegt?⁸⁹ Ist der Siegeszug des raumfüllenden projizierten Bildes einerseits eine Konsequenz aus der immer wieder kritisierten Nähe zum Fernsehbild, wenn es im Monitor ›erscheint‹, und andererseits eine Folge der übermächtigen ikonografischen Tradition und damit einhergehenden Musealisierung wie sie in den großformatigen Installationen wie etwa bei Robert Cahen, »Tombe« oder Bill Viola, »The Greeting« zu erkennen ist?⁹⁰

Während das mangelnde Vertrauen der Sammler und Käufer in die vertraglichen Bedingungen einer Videoedition noch zu Zeiten von Gerry Schum ein Grund des Scheiterns seiner Videogalerie war, können raumbezogene Videoinstallationen auch in ihrer Reduktion auf eine einfache Ein-Kanal-Projektion erfolgreich vermarktet werden. Die auratisierende museale Präsentation und der damit steigende Marktwert überlagern die Vorbehalte gegenüber dem Medium. Drei künstlerische Positionen verdeutlichen die Bandbreite kommerziell erfolgreicher Inszenierung: von der Bildenden Kunst und seinem konkreten Raum- und Materialbezug zum projizierten Videotape (Rosemarie Trockel), von der narrativen Tapeproduktion zum kunsthistorisch aufgeladenen Museumstafelbild (Bill Viola), und nach der Videoskulptur nun auch vom exzentrischen Film zur Verflechtung mit klassischer Bildhauerei und marktgängiger Verwertung (Matthew Barney). Der auch in der Breite wahrzunehmende Siegeszug des Mediums Video im Ausstellungswesen der 1990er Jahre beruht auf einer veränderten technologischen Basis, da KünstlerInnen wie Museumstechniker von den neuen, billigeren und einfacheren technischen Apparaturen profitieren, die sie zunehmend unabhängiger vom Know-How der Medienfachleute und der Elektronikindustrie machen. Einen kleinen Datenprojektor kann sich inzwischen fast jeder leisten.

Doch zu Beginn der 1970er Jahre war dieser ganze elektronische Komplex für viele Museumsleute eine Black Box, um nicht zu sagen ein schwarzes Loch, das nicht nur sein »Nicht-Funktionieren« androhte, sondern geradezu Angst machen konnte, so dass sich E.A.T. veranlasst sah, quasi-staatliche Expertisen zur Sicherheit der technischen Exponate zu erstellen.⁹¹ Dennoch wird in jener Zeit

⁸⁹ Grau 2001.

⁹⁰ Vgl. Söke Dinkla, »Virtuelle Narration«, in: Rudolf Frieling/Dieter Daniels (Hg.), *Medien Kunst Netz 1: Medienkunst im Überblick*, Wien/New York 2004.

⁹¹ »Museums and galleries must have authoritative evidence that the artist's work will not in any way endanger the public. Since this system will work concurrently with the State and Federal

offensichtlich, dass auch die Museen auf die einfache Tatsache reagieren müssen, dass Künstler medial die Mediengesellschaft reflektieren. Es wäre unproduktiv, an dieser Stelle das ganze Ausmaß der Front gegen die prozesshafte Medienkunst auszubreiten. Vielmehr sollen die Ausstellungen genannt werden, die eine je eigene Form der Auseinandersetzung mit den elektronischen Medien inszeniert haben.

Dass die Dokumentation und Kontextualisierung einer Ausstellung zeitbasierter Medienarbeiten idealerweise auch mit dem Medium Video gelingen kann, das setzte erstmals die umfassende und in dieser alle Formen repräsentierende Ausstellung »Projekt 74«⁹² in Köln um: Mit Hilfe der Produzentengruppe des Lijnbaancentrums Rotterdam wurde der erste Katalog als Videotape mit dem ganz neuen semi-professionellen U-matic Standard vertrieben. Wulf Herzogenrath, der damalige Direktor des Kölnischen Kunstvereins, wurde in der Folge auch durch Ausstellungen wie »Nam June Paik« (1976), »Film als Film«, »Videokunst in Deutschland 1982« und schließlich »Videoskulptur aktuell und retrospektiv« zu einem Mentor der medialen Künste.

Die Geschichte der Documenta in Kassel lässt sich in vielerlei Hinsicht als Seismograph und Antizipation zentraler Strömungen der Kunst lesen. So sind sowohl die »Documenta 6«, die sogenannte Medien-Documenta von 1977, als auch die »Documenta 8«, 1987, Meilensteine im Verständnis des Umgangs mit dem elektronischen Format. Während 1977 noch der konzeptuelle, performative und massenmediale öffentliche Zugang im Zentrum der Beschäftigung mit Video stand, etablierte sich 1987 eine Kunstform, die zwei Jahre später in der großen Überblicksausstellung »Videoskulptur aktuell und retrospektiv« kulminierte.⁹³

Diese Mega-Ausstellung machten zugleich ein finanzielles wie technologisches Handicap der Videokunst deutlich: die Abhängigkeit von den Sponsoren der Industrie, ohne die keine größere Ausstellung zu finanzieren war. Die öffentliche Aufmerksamkeit konnte jedoch wohl kaum früher erfolgen, da

health and safety agencies, E.A.T.'s environmental control system will give galleries and museums this reassurance.« Ralph M. Flynn, Jr., »Proposal for structuring an environmental safety program for use by galleries, museums, exhibitions and artist/engineer-scientist collaborations«, March 15, 1968, in: *Experiments in Art and Technology (E.A.T.)* Archiv der ZKM Mediathek, Karlsruhe.

⁹² *Kunst bleibt Kunst. Aspekte internationaler Kunst am Anfang der siebziger Jahre, Projekt 74*, Wallraff-Richartz Museum, Kunsthalle und Kunstverein Köln, 1974.

⁹³ Siehe auch Rudolf Frieling, »Kontext Video Kunst«, in Bezug auf die Geschichte in Deutschland, in: Frieling/Daniels 2000, S. 12–34.

erst die Diversifizierung, Kommerzialisierung und Popularisierung der westeuropäischen Fernsehenlandschaft im Schlepptau von MTV in den 1980er Jahren den Boden bereitet hatte. Monumentale Installationen von Fabrizio Plessi, »Tempo Liquido« oder Marie-Jo Lafontaine, »Les larmes d'acier«, setzten mit Macht visuelle Verführungskünste ein. Eher kritisch operierende Positionen wie Marcel Odenbach, Klaus vom Bruch oder Dara Birnbaum profitierten zwar von der Popularitätswelle, konnten aber keine spezifisch neuen Akzente mehr setzen. Video hatte sich vom konzeptuellen zum sinnlichen Medium gewandelt, mit den Elementen des Fernsehens wie der Kunstgeschichte zitatweise souverän spielend. Gegenüber der Flüchtigkeit der reinen »Immaterialien«, wie die berühmte Ausstellung des postmodernen Theoretikers Jean-François Lyotard 1985 hieß⁹⁴, beharrte die Videoskulptur auf dem Materiellen der Skulptur, so dass auch im Kontext der Videokunst ein traditioneller Begriff des auratischen Originals Einzug hielt und kommerzielle Erfolge zeitigte. Die über einige Jahre nun herrschende Dominanz des Skulpturbegriffs im Zusammenhang mit der Medienkunst war ein populistischer Rückschritt, sei es aus Gründen der Vermarktung oder, wie Vito Acconci schon früh vermutete, des »schlechten Gewissens«⁹⁵, der sich in den 1990er Jahren beinahe so schnell dem Wandel des Kunstverständnisses beugen mußte, wie zuvor die schnell verheizten neo-expressiven Maler. Installationen begannen, sich von allen Referenzen auf einen realen Objektcharakter eines Werks zu befreien und eine Ära der reinen Bildinstallation, linear oder interaktiv, einzuläuten. Die poetische Fusion paralleler, sich überlagernder, konkurrierender, kommentierender Erzählungen im elektronischen Bild spiegelt dabei in nuce das Prinzip der Videoinstallation, das heißt die räumliche Aufspaltung einer Erzählung oder eines visuellen Konzepts in mehrere Kanäle. Gemeinsamer Nenner ist die sich wandelnde Technologie, die damit zur Grundbedingung der Analyse einer ästhetischen Praxis erhoben wird. Nam June Paiks »Global Groove« verwandelte sich in den 1970er Jahren von einer Fernseharbeit in ein lineares Videotape und schließlich in das vervielfachte Bildmaterial für seine Videoinstallation »TV Garden« – Bill Seaman präsentierte »The Exquisite Mechanism of Shivers« in den 1990er Jahren erst als Videotape,

⁹⁴ *Les Immatériaux*, hrsg. von Jean-François Lyotard, Centre Georges Pompidou, Paris 1985.

⁹⁵ Vito Acconci's Urteil über die Künstler, die sich der Video-Skulptur verschrieben haben, lautete: »a person who is afraid of being out-dated, embarrassed about clinging so hard to the past«, in: Gary Schwartz/Stedelijk Museum (Hg.), *The Luminous Image*, Amsterdam 1984, S. 22.

dann als projizierte Installation, schließlich als interaktive Neukonfiguration auf CD-ROM und als Rauminstallation. Das Neuformatieren, so scheint es, ist ein wesentlicher Aspekt medialer Kunst. Dies wirft neue Fragen für die ›gültige‹ Museumspräsentation auf.

2.5. Das Museumsformat II: White Cube – Black Cube

Schaffen und erforschen die Medienkünstler nicht nur neue Präsentationsformen und Räume, sondern auch ihre eigenen Arbeitsmittel, oder benutzen sie nur die existierenden Werkzeuge? Anfang der 1980er Jahre schienen neue Synthesizer und technologische Experimente etwa von Nam June Paik oder Steina und Woody Vasulka von nur noch marginaler Relevanz. Nicht die Erforschung der Vektoren der Bildproduktion, sondern das Interesse an anderen Inhalten und einer subjektiven wie narrativen Bildsprache in einem gegebenen Rahmen interessierte Künstler wie Klaus vom Bruch, Gábor Bódy, Marcel Odenbach oder Ingo Günther. So wie in den 1980er Jahren der neutrale »White Cube« einen puristischen Standard im Ausstellungswesen durchsetzte⁹⁶, so sorgte der »Black Cube«-Monitor von SONY für neutrales Design und standardisierte Bildgrößen.⁹⁷

Mit der Einführung immer lichtstärkerer Projektoren änderten sich auch die Dimensionen der Rauminstallationen, so dass die Künstler ihr »Rahmenformat« nun selber bestimmen konnten. »Size matters« – vom Fuji-Miniprojektor, vom amerikanischen Künstler Tony Oursler geradezu zum Markenzeichen seiner skulpturalen Ensembles erkoren, den Laserinstallationen Paiks bis zur großformatigen Installation eines Bill Viola oder bis zum großen elektronischen Kinoprojektor: Die Formatfrage ist seit den 1980er Jahren nicht mehr an den Monitor auf dem Sockel gebunden, der die vermeintlichen Ursprünge aus dem Fernsehkontext transportiert. Das elektronische Bild hat sich in vielfältige

⁹⁶ Vgl. Stefan Roemer, »Eine Kartographie. Vom White Cube zum Ambient«, in: Christian Kravagna (Hg.), *Das Museum als Arena. Institutionskritische Texte von KünstlerInnen*, Kunsthaus Bregenz, 1999. Roemers These ist, dass die Korporatisierung des öffentlichen Raumes von einer Wandlung des Repräsentationsmodells des White Cube zum Ambient begleitet wird. Unter Ambient versteht er die Ausstellungform, bei der »die Gestaltung eines Umraums, einer bestimmten Atmosphäre oder eines Milieus die Präsentation eines singulären Kunstobjektes ersetzt.« Siehe auch Roemers installativen Beitrag zu »Dream City«, Kunstverein München (Villa Stuck, Kunstraum München) und Siemens-Kulturprogramm, München 1999.

⁹⁷ Die Abhängigkeit von der Industrie hat schon Walther Ruttmann 1930 in seinem Aufsatz »Kunst und Technik« für den Film angeprangert. Walter Ruttmann in: Hein/Herzogenrath 1977, S. 65.

Präsentationsformen »emanzipiert«.⁹⁸ Auch der dunkle Raum ist immer weniger eine notwendige Voraussetzung. Das Tageslicht des Museums und die dadurch mögliche Nähe zur oder Konfrontation mit der Malerei wird zur realen Option. Die Werkschau von Bill Viola 1992 in der Kunsthalle Düsseldorf veranschaulichte in prägnanter Form die Suche eines Künstlers nach einem neuen installativen Format. Neben der Skulptur auf Sockel und den großformatigen Rauminstallationen experimentierte er auch mit den ganz neuen winzigen Fuji-Projektoren und entwarf eine Reihe von minimalen postkartengroßen Wandarbeiten, die sich jedoch angesichts des Erfolgs der Großprojektion in keiner weiteren Retrospektive des Künstlers wiederfanden. Die kleine Geste begünstigte gerade nicht den Wunsch nach Immersion, wie er von Oliver Grau (2001) ja auch historisch aufgezeichnet wird. Eine Technologie, die sich jedoch sofort auf dem Ausstellungsterrain durchsetzen konnte, ist das Plasma-Display mit Wandaufhängung im Format 16:9. Wie verführerisch die Konnotation »Wandbild« ist, lässt sich auch daran erkennen, dass die nicht im Breitband-Format produzierten Videobänder lieber in die Breite verzerrt präsentiert werden, als den Vorteil des Bildschirmfüllenden Bildes aufzugeben. Der Verdacht liegt nahe, dass es vielleicht keiner gemerkt hat – was wiederum ein Licht werfen würde auf die Art und Weise, mit welcher Aufmerksamkeit wir das ständig wechselnde elektronische Bild betrachten.

Und während Microsoft heute mit seiner symbiotischen und monopolistischen Verbindung von Hardware und Software die Diskussion vor allem der »net community« als Antipode beherrscht, dominierte zuvor SONY die Anfänge der Medienkunst technologisch. In den 1980er Jahren wurden diese Abhängigkeitsverhältnisse, die Walter Ruttmann schon 1930 für den Film kritisiert hatte, immer evidenter. Mit den Jahren wurde auch die Kritik an der zunehmenden Musealisierung der Medienkunst immer lauter: »Museumization – which some might point to as the best hope of video at present for it to retain its relative autonomy from the marketplace – contains and minimizes the social

⁹⁸ Rosalind Krauss stellt in einer Ausstellung im Centre Pompidou 1997 die Monitore mit den Videos von Bruce Nauman noch einmal auf einen Sockel, aber diesmal unter Plexiglas – eine ironische Reinszenierung des Videoskulptur-Ansatzes. Zu den gattungsgeschichtlichen wie historischen Entwicklungen der Videokunst vgl. Rudolf Frieeling, »VT≠TV«, in: Frieeling/Daniels 1997, S. 115–121 sowie Hanhardt 1990; Hall/Fifer 1990; Malsch/Streckel 1996; Haustein 2003.

negativity that was the matrix for the early uses of video.«⁹⁹ Was Martha Rosler schon 1986 mit einer gewissen Verbitterung einklagt, lässt sich wohl nicht als dem Medium inhärent ahistorisch festschreiben. Als ein Beispiel für Musealität wie auch »soziale Negativität« lässt sich zum Beispiel Bruce Naumans »Anthro-Socio« auf der Documenta 1992 interpretieren. Jan Hoet platzierte sie sogar als Eingangsportal zur gesamten Ausstellung. Dieses künstlerische Statement für die modulare Arbeit mit Monitor und Projektor und die unpräntiöse Integrierung der Technologie in die Installationsarchitektur samt Verpackungsmaterial steht in krassem Gegensatz zur Verführungskraft von Bildräumen. Paradoxerweise gehörte gerade diese Arbeit – neben vielen anderen Installationen vorher und nachher von Bruce Nauman – zu den auch kommerziell erfolgreichsten Werken der jüngeren Kunstgeschichte. »Anthro/Socio« mit seinem penetrierenden Ton passt sich nur schwer einem privaten Wohnambiente an – die Installation ist immer schon für den öffentlichen Raum des Museums intendiert. Mediale Installationen fungieren in der Regel als Relais zwischen einem (medialen) Begriff von Öffentlichkeit und einer subjektiven Sicht der Welt. Wie sehr diese Subjektivität sich aber nur noch in und durch Medien verkörpern kann, davon zeugen sowohl die utopischen Entwürfe der frühen Medienkünstler wie Nam June Paik oder Stan VanDerBeek als auch die Aktivisten der »taktischen Medien«, die sich vom »offenen Kunstwerk« verabschiedet haben, um eine »offene Plattform« zu aktivieren.

2.6. Von der Form zur Plattform

Neben der Artikulierung individueller künstlerischer Positionen geht es vielen Künstlern parallel immer auch um »public access«, das heißt den universalen Zugang zur Kulturgeschichte der Bilder, um ihren Anteil an der Fabrikation dieser Geschichte. Während Nam June Paik von einem Videoarchiv der Avantgarde und einem Center for experimental arts¹⁰⁰ träumt, spricht Stan VanDerBeek in seinem Manifesto¹⁰¹ 1965 von der »image library, newsreel of

⁹⁹ Martha Rosler, »Video: Shedding the Utopian Moment«, in: *Block 11* (Winter 1985–86), abgedruckt in: Hall/Fifer 1991, S. 30–58.

¹⁰⁰ Brief Nam June Paiks an Allan Kaprow, 1966, Konzept für ein Center for Experimental Arts, in: Wulf Herzogenrath (Hg.), *Nam June Paik – Fluxus/Video*, Kunsthalle Bremen. 1999, S. 113.

¹⁰¹ Zit. in: Youngblood 1970, S. 387.

dreams, culture intercom«. In seiner Vision entwickeln solche Zentren »eine materielle Basis für den Dialog mit anderen Zentren bei einer Bildgeschwindigkeit von 186.000 Meilen pro Sekunde« – eine frühe Vision telematischer Installation wie auch des WWW. Bemerkenswerterweise hat auch schon die Ausstellung »Information« im MoMA 1970 in New York die erste Informationsarchitektur im Rahmen einer Ausstellung präsentiert. Das Medium der »Ausstellung« reflektiert damit schon früh seine eigene Virtualisierung im Rahmen eines öffentlich zugänglichen Archivs.¹⁰² Es gibt eine Reihe von Künstlern, die sich zwar nicht als Medienkünstler begriffen haben, aber spezifischen medialen Aspekten und Kontexten ihre Aufmerksamkeit geschenkt haben. Bei »Information« war dies u. a. Hans Haacke, siehe aber auch die späteren Arbeiten von Vito Acconci »Virtual Intelligence Mask« (1993), Heimo Zobernig »UTV« (1994), Pierre Huyghes »Mobile TV« (1995) oder die Videolounge-Möbel von Tobias Rehberger, die sich alle für die Gestaltung des elektronischen Ambientes interessieren.¹⁰³ Alle Videolounges der Club-Kultur der 1990er transponieren das Konzept der offenen Plattform und verbinden es mit dem Gedanken eines »Video-on-Demand«-Systems, das auf den Medienkunstfestivals schon Anfang der 1990er Jahre als eine Festivaloption realisiert wurde, aber dann gerade durch den Aufstieg des Internets auch breiter diskutiert und verfolgt wurde.¹⁰⁴

Der eigentliche Wegbereiter dieser Informationsarchitektur war jedoch Dan Graham, dessen Installationen bereits sein spezifisches Interesse an architektonischen Fragestellungen formuliert hatten. Seine Verwendung von halbverspiegeltem Glas führte in dann 1986 zur Konstruktion des ersten von einer Reihe von »Videospaces«, »Interior Design for Space Showing Videos«, die man dem Titel entsprechend als Ausstellungsarchitektur ansehen könnte, wenn sie

¹⁰² Das jüngste Beispiel findet sich im Museum Boymans-van-Beuningen, Rotterdam, das 2003 sein »Digital Depot« eröffnet hat (siehe auch Kap. 4).

¹⁰³ Siehe auch die Arbeiten, die sich mit individuellen Wahrnehmungssituationen im öffentlichen Raum befassen wie Vito Acconci »TV Bra«.

¹⁰⁴ Vgl. auch Angela Bulloch/art club berlin und Kölner Kunstverein 1997; John Baldessari inszenierte Wohnraumfunktionen als Modell für entsprechende thematische Videofilme im Witte de With, Rotterdam, 1998; Johan Grimonprez/Herman Asselberghs »Prends Garde! A jouer au fantôme, on le devient«, Centre Pompidou und Documenta X, 1997; Renée Green, »Partially Buried in Three Parts«, Wien 1999; Douglas Gordon FRAC Montpellier »Cinema Liberté« und Manifesta Rotterdam 1999 oder Apolonija Sustersic, »Video Home Video Exchange«, Kunstverein Münster 1999. Siehe auch architektonische Entwürfe von Rem Koolhaas, Coop Himmelblau, Bernard Tschumi, Peter Eisenman, Zaha Hadid in: *What a Wonderful World!*, Groningen 1990.

nicht gleichzeitig auch eine Reflektion der Medialität unserer öffentlichen wie privaten Räume dargestellt hätten und insofern auch ein künstlerisches Konzept manifestierten. In einer Serie von Arbeiten für den öffentlichen Raum hat Graham dann dieses Konzept des durchlässigen und offenen Raums bis heute weiter durchdekliniert.

Parallel arbeiteten Künstler jedoch auch an der Inszenierung einer medialen Aktivität, ohne dass man noch von einem vordefinierten Inhalt sprechen konnte. So wie Hans Haacke bei »Information« eben die nicht-vordefinierten Nachrichtenmeldungen einer Agentur in eine Ausstellung integrierte, so gelang es zwei Pariser Thementausstellungen, kommunikative Projekte als die entscheidende Öffnung der Kunst zu thematisieren. »Electra«, 1983, zeigte u. a. das narrative und kollaborative vernetzte Schreibprojekt von Roy Ascott und anderen: »La plissure du texte«¹⁰⁵, das sich nicht von ungefähr auf Roland Barthes' Text »Le plaisir du texte« bezog. Jean-François Lyotard kuratierte 1985 die wichtige Ausstellung »Les Immatériaux«¹⁰⁶, die ebenfalls mit »Epreuves d'écriture« ein vernetztes Schreibprojekt präsentierte, aber auch eine formal wie inhaltlich innovative Thementausstellung darstellte, die kontextuell über die Kunst weit hinausging. Die rhizomatischen Verbindungslinien führen von hier aus bis hin zu den Kontextsystemen und Online-Plattformen der Netzkunst und den reinen Ausstellungen im Internet, wie sie zu allererst vom Walker Art Center 1998 mit »Shock of the View: Museums, Artists, and Audiences in the Digital Age«¹⁰⁷ initiiert wurden. 1999 überlagerten sich der virtuelle und der reale Raum bei der umfangreichen Auseinandersetzung mit dem Internet in der Ausstellung »net_condition« des ZKM Karlsruhe.

Diese wenigen Beispiele genügen, um deutlich zu machen, dass das Museum mit einem Paradigma des Labors, der Werkstatt und des Forschungszentrums konfrontiert wurde. Jede Integrierung solcher offenen Strukturen kann bis heute nur temporär und symbolisch ausagiert werden, ohne jedoch das prozesshafte und nicht ergebnisorientierte Arbeiten grundsätzlich in seine Organisationsstruktur übernehmen zu können – auch wenn der »Hybrid Workspace« der Documenta X und jüngst die Documenta11 dies mit ihren fünf

¹⁰⁵ http://telematic.walkerart.org/timeline/timeline_ascott.html.

¹⁰⁶ Siehe den Essayband: Elie Theofilakis (Hg.), *Modernes et après? Les Immatériaux*, Paris 1985.

¹⁰⁷ <http://www.walkerart.org/salons/shockoftheview>.

»Plattformen« theoretisch postulierte. Trotz des Vorbilds des Center for Advanced Visual Studies (CAVS) am MIT Boston oder kleiner unabhängiger Produzentenorte wie dem von Ralph Hocking gegründeten Experimental TV Center¹⁰⁸ in Binghamton, N.Y., waren noch immer keine Zentren institutionell geplant, die den Dialog zwischen Medien, Kunst und Industrie fördern konnten. Anfang der 1990er Jahre erlaubte der ökonomische Boom und vor allem der beginnende öffentliche Diskurs über das Internet und die Mediengesellschaft schließlich die konkrete Planung und Eröffnung neuer Institutionen wie das Ars Electronica Center, Linz (1996), das Intercommunication Center (ICC), Tokio, (1996) oder das Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe (1997), die auf jeweils unterschiedliche Weise dem Bedürfnis nach öffentlichem und künstlerischem Zugang zu teurer Technologie wie auch zu adäquaten Präsentationsbedingungen entgegen kamen und unter anderen technologischen Bedingungen die Tradition von Orten wie dem Bauhaus, Dessau/Weimar, dem Black Mountain College in Ashville, North Carolina, oder dem CAVS am MIT Boston fortführten.

2.7. Standards setzen oder eigenmächtig nutzen?

Die These eingangs war, dass es eine Notwendigkeit gibt, die jeweils verfügbare Technologie sich anzueignen für künstlerische Zwecke und andererseits auch immer gegen die Begrenzungen und Formatvorgaben der apparativen Bedingungen zu operieren. Wenn sich also Videosignale auf einem Audiotape aufzeichnen lassen, wie z. B. bei der Spielzeugkamera von Fisher Price, mit der Sadie Benning ihre ersten Videoarbeiten realisierte, dann ist dies nicht eine Anti-Haltung gegenüber dem elektronischen Bild, sondern eine genuine medienkünstlerische Haltung. In ähnlicher Weise hatte ja auch schon Nam June Paik in der »Exposition of Music – Electronic Television« 1963 die verschiedensten apparativen Konstellationen jenseits der bloßen Störung eines gegebenen Dispositivs, in diesem Fall das Fernsehbild, erprobt. Insofern zielt eine häufig gestellte Frage nicht nur seit Erfindung der Videokamera und des

¹⁰⁸ »The Experimental Television Center was founded in 1971, an outgrowth of a media access program established by Ralph Hocking at Binghamton University in 1969; today, the Center continues to provide support and services to the media arts community.« <http://www.experimentaltvcenter.org>.

Videorekorders immer auf die Künstler und ihr spezifisches Verhältnis zur verwendeten Technologie, auf die Handwerkskunst gegenüber der Konzeptkunst: Kann er eine Kamera bedienen oder nicht? Oder aus heutiger Sicht: kann er programmieren oder lässt er programmieren? Künstler wie Zbigniew Rybczynski vertreten vehement die erste Position, andere wie Fabrizio Plessi das genaue Gegenteil. Dieser Dualismus zieht sich durch immer neue Generationen von ›Künstlermodellen‹. Dahinter steht das komplexe Verhältnis zur Frage von Autonomie und Abhängigkeit, was die zeitgenössische mediale Kunst zu einer autonomen, aber auch kollaborativen Praxis motiviert, der andererseits auch das Do-It-Yourself des Bastlers korrespondiert, der sich seine Software als Open Source aus dem Internet besorgt.

In der Folge von Paik und E.A.T. hat es aber auch eine ganze Reihe von apparativen Neuerfindungen gegeben, die entweder später durch industrielle Standards massenhaft nachgeahmt wurden oder die auch einfach Ausdruck einer konkreten Aufgabenstellung waren, ohne eine weitere Wirkung zu entfalten. Die Poetik der Maschinen und ihr rasante Historisierung konnte 1992 in der Ausstellung »Eigenwelt der Apparate. Pioneers of Electronic Art« auf der Ars Electronica in Linz bewundert und ausprobiert werden. Die Kuratoren Steina und Woody Vasulka kümmerten sich nicht nur um die Ansammlung alter Apparaturen, sondern auch um die Präsentation und den interaktiven Abruf der von ihnen erzeugten Bildwelten.¹⁰⁹ Damit markierten sie eine Wende in der ausschließlichen Blickweise auf die jeweils neueste Technologie. Mehr und mehr Künstler ›entdecken‹ in den 1990er Jahren die inzwischen obsoleten Medien und setzen sich so bewusst in Opposition zur immer schnelleren Hi-Tech-Entwicklung. Siegfried Zielinski prägt den Begriff der Medien-Archäologie bzw. An-Archäologie und nicht nur Institutionen sehen die Notwendigkeit, alte Computerplattformen zum Beispiel zu emulieren, um bestimmte Anwendungen etwa der Videogames zu konservieren.¹¹⁰ Auch Künstler nutzen diese Strategie

¹⁰⁹ Vgl. den Katalog Woody Vasulka/ David Dunn (Hg.), *Eigenwelt der Apparatewelt. Pioneers of Electronic Art*, Ars Electronica, Linz, 1992. Eine ähnlich wundersame, aber historisch weitergehende Ausstellung von »visionären« Apparaten war vier Jahre später in Budapest unter dem Titel »The Butterfly Effect« zu sehen. Siehe auch die noch umfassendere Geschichte der Sehmaschinen und Bilderwelten der Sammlung Werner Nekes in: Bodo von Dewitz/Werner Nekes (Hg.), *Ich sehe was, was du nicht siehst!*, Göttingen 2002.

¹¹⁰ Es ist unmöglich, all die potentiellen Fäden einer Geschichte der Medienformate weiterzuspinnen, die sich allein aus den verschiedenen digitalen Anwendungen und Hardware-

der Emulation, wie die verblüffenden und äußerst erfolgreichen ›Produkte‹ von Gebhard Sengmüller und Team beweisen. »Vinyl Video« ist nicht nur eine Reminiszenz an die Genese der Medienkunst aus der Frühzeit der Elektronik sowie der Musik (siehe Paik), sondern auch ein nostalgischer Rückblick auf das Faszinosum der analogen Bildplatte¹¹¹, die heute praktisch aus dem Kurzzeitgedächtnis getilgt wurde, seit die DVD den neuen qualitativ befriedigenden Bildstandard für Ausstellungen und Dauerbetrieb gesetzt hat.

Der parallel verlaufenden Virtualisierung unserer Arbeitsumgebungen und der »verteilten Präsentation« telematischer Installationen verbindet sich auf hybride Weise mit der Rückkehr zur Bastelökonomie und dem Crossover der Medien: Das Unabgeschlossene ausstellen, offene Prozesse im Raum inszenieren, bei der Produktion zuschauen können und Verkabelung und Technologie nicht in Illusionsräumen verstecken, sondern sie als integralen Bestandteil des Projekts/Werks ausstellen. Die Idee der Plattform und kollaborativen Produktion erfährt eine Extension in den Museumsraum. Doch die gesteigerte Erklärungsbedürftigkeit der Kunst, ihre Unanschaulichkeit, stellt uns vor neue Herausforderungen jenseits einzelner Plattformen. Lev Manovich spricht auch von den »Poetiken des angereicherten Raumes«¹¹², von seiner allgegenwärtigen digitalen Modularität: »Langfristig kann jedes Objekt ein mit dem Netz verbundener Bildschirm werden, während der gesamte umbaute Raum zu einer Ansammlung von Bildschirmoberflächen verwandelt wird. Natürlich ist der physische Raum immer schon durch Bilder, Grafiken und Typografie angereichert gewesen; aber indem diese durch elektronische Displays ersetzt werden, kann man dynamische Bilder präsentieren, mischen und ihren Inhalt jederzeit ändern.«¹¹³ Was sich medienkünstlerisch und projektbezogen bisher manifestierte, wird nun zu einer Dynamik, die den gesamten öffentlichen Bereich

Software-Konfigurationen ergeben würden; siehe die informative Website des Berliner Computerspielmuseums.

¹¹¹ Die relativ teure Bildplatte oder auch Laser Disc ermöglichte gerade Installationskünstlern wie Nam June Paik oder Bill Viola eine dauerhafte Präsentation ihrer Arbeiten ohne Qualitätsverlust im täglichen Betrieb eines Videobandes.

¹¹² <http://www.manovich.net>

¹¹³ »In the longer term every object may become a screen connected to the Net, with the whole of built space becoming a set of display surfaces. Of course physical space was always augmented by images, graphics and type; but substituting all these by electronic displays makes possible to present dynamic images, to mix images, graphics and type and to change the content at any time.« Lev Manovich, »The Poetics of Augmented Space: Learning from Prada«, in: *nettime Mailingliste*, 16.5.2002, Übers. R. F. <http://www.nettime.org>.

einschließlich des Museums neu formatiert. Der physische Raum wird überlagert von »Datenschichten« und neue Begriffe und Technologien wie »ubiquitous computing«, »augmented reality«, »tangible interfaces«, »wearable computers«, »intelligent buildings«, »context-aware computing«, »smart objects«, »wireless location services«, »sensor networks« belegen nach Manovichs Ansicht, dass wir uns endgültig vom modernistischen Minimalismus verabschieden und der komplexen, heterogenen und widersprüchlichen Eigenschaft des hybriden Daten-Raums Rechnung tragen müssen.¹¹⁴ Als künstlerisches Beispiel für eine solche »angereicherte Realität« nennt Manovich die »Spaziergänge« von Janet Cardiff, in denen das ästhetische Potential der Überlagerung von Informations- und physischem Raum erkundet wird.

Die Entwicklung unserer medialen öffentlichen Räume ist also nicht nur der Übergang von analog zu digital, sondern auch von homogen zu heterogen und von uniform zu multipel. Der Begriff Plattform wird also nicht mehr nur bildbezogen und im weiteren Sinne metaphorisch relevant, sondern er erhält eine 3D-Qualität, die verbunden ist mit räumlichen Parametern der Navigation – sei es durch Displays, Touch Screens etc. oder in Zukunft durch mobile individuelle Instrumente. William Mitchell bezieht sich ebenfalls auf das zentrale, aber nun obsolete Bauhaus-Motto, wenn er unter der Rubrik »Form Fetches Function« ausführt, dass die Funktionalität von Dingen variabel und nicht mehr an einen Ort gebunden sein wird: ein Monitor ist eine Uhr ist ein Fernseher ist ein Börsenticker ist ein Familienporträt ist ein Überwachungsdisplay.¹¹⁵ Auch wenn wir annehmen, dass nur ein Teil dieser visionären Option in absehbarer Zeit Realität wird, bleibt

¹¹⁴ Ebd.: »[...] the physical space [is turned] into a dataspace: extracting data from it (surveillance) or augmenting it with data (cellspace, computer displays). [...] For Robert Venturi] an electronic display is not an optional addition but the very center of architecture in information age. Since the 1960s Venturi continuously argued that architecture should learn from vernacular and commercial culture« (billboards, Las Vegas, strip malls, architecture of the past). Appropriately, his books ›Complexity and Contradiction in Architecture‹ and ›Learning from Las Vegas‹ are often referred to as the founding documents of post-modern aesthetics. Venturi argued that we should refuse the modernist desire to impose minimalist ornament-free spaces, and instead embrace complexity, contradiction, heterogeneity and iconography in our built environments.«

¹¹⁵ »We can no longer expect the function of things to be as stable and predictable as they once were. Now, a display screen on a wall might serve successively (...) as a clock, a television, a stock ticker, a portrait of a loved one, and a remote nannycam monitor. (...) A simple plastic rectangle might function as a credit card, a wallet filled with digital cash, and a door key. (...) Nor can we expect these functions to be localized. Any smart, networked device becomes a tangible, local delivery point for an indefinitely extensible, globally distributed pool of resources and services.« William J. Mitchell, *e-topia. urban life, Jim – but not as we know it*, Cambridge, MA., 1999, S. 49; Mitchell skizziert hier das utopische Panorama urbaner digitaler vernetzter Räume.

dennoch das Prinzip der modularen und reprogrammierbaren Funktionalität von Objekten, Displays und Räumen, das Robert Rauschenberg vor Augen gehabt haben könnte, als er mit den anderen ›Revolutionären‹ von E.A.T. 1967 einen Raum bauen wollte, »der auf Wetter, auf betrachtende Menschen, auf Verkehr, Geräusch und Licht reagiert«¹¹⁶. Rauschenbergs Vision sind wir inzwischen ein Stück näher gekommen. Doch bevor in Kap. 3 die Diskussion in Bezug auf das mediale und modulare Archiv noch einmal sehr viel ausführlicher geführt werden wird, betrachten wir noch einmal den traditionellen Museumsraum.

2.8. *Software – Soft Cinema – Soft Space*

Der White Cube isoliert das Ausstellungsobjekt von spezifischen räumlichen Kontexten und zielt damit auf Distanzierung und Reflexion auf neutralem Grund. Die Black Box oder besser der Black Cube¹¹⁷ operiert ebenfalls mit der Trennung vom Kontext (siehe die oft detaillierte und kontrollierte Ausstattung dieser Räume mit Schall und Licht dämmendem Material), die aber auch das Subjekt isoliert, um das sinnliche immersive Moment des ›Im-Bild-Seins‹ zu ermöglichen, das Reflexion meist erst im nachhinein provoziert.

Während einerseits das kinematografische Dispositiv in vielen Videoinstallationen wieder Einzug in die Museen gehalten hat, lässt sich andererseits beobachten, dass nicht nur die Datenbank als kulturelle Form das digitale Zeitalter markiert, sondern auch das Archiv dessen Entsprechung im realen Raum ist. Ein mediales Archiv im Raum wird so zu einer Fülle von Optionen, die sich dynamisch immer neu konfigurieren.¹¹⁸ In wie weit sich die Museen auch den Visionen von multi-sensorischen, fluiden Räumen öffnen werden, bleibt die Frage. Die unsichtbare Allgegenwärtigkeit von Software im

¹¹⁶ Rauschenberg zit. in: Henry R. Lieberman, »Art and Science Proclaim Alliance in Avant-Garde Loft«, in: *New York Times*, 11. Oktober 1967, S. 49; »E.A.T. ist keine Organisation zum Nutzen der Künstler. E.A.T. ist wirklich ein revolutionärer Prozess, um die Verantwortlichkeit des Individuums für die Ausformung der neuen Technologien in Bahnen zu lenken...« *E.A.T. News I*, Nr. 3, New York, 1. Nov. 1967, S. 18.

¹¹⁷ Vgl. Peter J. Schneemann, »Black-Box-Installationen: Isolationen von Werk und Betrachter«, in: Ralf Beil (Hg.), *Black Box: Der Schwarzaum in der Kunst*, Kunstmuseum Bern, 2001, S. 25–33; »Black Box ist die Dunkelkammer kybernetischer Systeme. In ihr wird etwas nach unbekannten Regeln entwickelt. (...) In dem Sinne sind audiovisuelle Erfahrungsräume im Dunkeln keine Black Box, denn die kann man nicht betreten, sondern nur an ihrem Output messen. Diese Räume sind also ›Black Cubes‹.« Thomas Zaunschild, »Black Cube und White Box«, in: ebd., S. 77.

¹¹⁸ Lev Manovich, »Soft Cinema«, in der Ausstellung »Future Cinema«, ZKM Karlsruhe, 2003.

realen Raum auch im kinematografischen wie architektonischen Sinn von »Soft Cinema« und modularen »Soft Spaces« provoziert mit Sicherheit Widerstände, Revisionen und nostalgische Klagen.¹¹⁹ Auch wenn immer wieder eine Rückkehr zum Objekt, zur Malerei, zum Bild reklamiert wird – jenseits der Abfolge der Rekursivitäten und Moden wird die Digitalisierung des musealen Raums nicht aufzuhalten sein. Dieses Faktum stellt sich nur besonders evident im Kontext der Medienkunst, denn die grundsätzliche Relokalisierbarkeit digitaler Information auf beliebig variierbaren Speichermedien und –trägern generiert eine Mobilität und Hybridität, die in der Medienkunst zum Thema gemacht wird und die nicht ohne Auswirkungen auf den realen Raum bleiben kann, in dem sich das Hybride manifestiert.¹²⁰ Wenn es zugleich gelingt, die Vielfalt von Formatierungen und damit auch Formen lebendig zu halten und die Effekte einer universellen Standardisierung unter dem Banner von MicroSOFT zu unterlaufen, dann wird auch Raum sein für all die Beispiele, die sich mit der Dysfunktionalität oder marginalen Nutzung von Apparaten, Maschinen und Technologien befassen und die ein ganz eigenständiges künstlerisches und poetisches Potential bewahren.

Das Spektrum medienästhetischer Praxis schillert – entsprechend der Ambivalenz des Begriffs des Hybriden – immer zwischen den Polen des Positiven oder Negativen, es generiert vielfältige Feedbacksysteme zwischen Produzenten/Rezipienten, die mehr und mehr auch die beiden Seiten des kollaborativen Prozesses gleichzeitig verkörpern. Um diese konkreten Verhältnisse von Mischungen und auch Maßlosigkeit, wie es Georg Christoph

¹¹⁹ »Kenneth Frampton beklagt in »Studies in Tectonics«: In zeitgenössischer Architektur wird die Form entmaterialisiert und der Bau verliert Solidität. Die Rohbaukosten sind 1996 von 80% auf 20% der Bausumme gefallen. Bewegliche Trennwände sind von 3% auf 20% gestiegen. Nur noch 12.5% kostet die Fassade. Der Innenausbau kostet dagegen bereits 35% der Bausumme. Die Hülle des Baus wird zunehmend sekundär gegenüber Funktionen, Kontrollsystemen, bioklimatischen Kontrollen und technischen Einrichtungen. Frampton gehört durchaus zu den Tektonikern, die dies beklagen und ein Zurück zur Form und Solidität einklagen. Doch Architekten wie Rem Koolhaas oder MVRDV (Holland-Pavillon Expo) haben längst urbanistische Modelle entworfen, die der Informationsgesellschaft und ihrem komplexen Nervensystem der Hochgeschwindigkeitsverbindung Rechnung tragen. Die Frage ist, wenn schon architektonische Entwürfe flüssig werden, manipulierbar lokal wie telematisch, dann muss man sich wundern, dass der kulturelle Bereich hier so wenig innovativ denkt – als hätten wir das Erbe von Fluxus verdrängt!« Rudolf Frieling, »Speicher-Platz. Anmerkungen zum Thema Sammeln, Archivieren, Präsentieren«, in: Museum Ludwig (Hg.), *Video im Museum – Internationales Symposium*, Köln 2000, S. 17.

¹²⁰ Vgl. dazu Edmond Couchot, »Zwischen Reellem und Virtuellem. Die Kunst der Hybridisation«, in: Florian Rötzer/Peter Weibel (Hg.), *Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk*, München 1993, S. 340–349, hier S. 343 sowie Georg Christoph Tholen, *Die Zäsur der Medien. Kulturphilosophische Konturen*, Frankfurt/Main 2002, S. 197ff.

Tholen genannt hat, geht es in den folgenden »Geschichten der Medienkunst«. Marshall McLuhan war dafür ein früher einflussreicher Wegbereiter. Als Anhänger der komplexen und heterogenen Sprachwelten von Joyce hatte er gelernt, dass schon eine minimale Zeichenverschiebung von »Message« zu »Massage« ein weites Feld der Spekulation eröffnen kann.¹²¹ Die Form folgte nun ambivalenteren und kontextuellen Formatierungen, variabel und dynamisch, wie dies in der Moderne zuvor nicht gesehen worden war. Der Umschlag von ›Funktion‹ zu ›Formatierung‹ markiert dabei die grundsätzliche Variabilität der Verbindung zwischen Speichermedium und Form/Inhalt. Dieser Begriff der Neuformatierung von Information wird später wieder aufgegriffen werden und im dritten Kapitel zum Thema Datenbanken und Archiv eine zentrale Rolle spielen.

Wie Künstler auch mit Ironie auf diese Ambivalenzen aufmerksam machen konnten, verdeutlicht ein abschließendes Beispiel von Peter Weibel, dessen Fernsehaktion »TV-News«, 1972 im österreichischen Fernsehsender ORF im Rahmen einer Magazinsendung ausgestrahlt, mit der Verschiebung von formalen Rahmenbedingungen operierte.¹²² Der landesweit bekannte Nachrichtensprecher der offiziellen Nachrichtensendung des ORF rauchte beim Verlesen von Nachrichten eine dicke Zigarre, so dass innerhalb von kürzester Zeit das kleine Fernsehstudio im wahrsten Sinne des Wortes vernebelt war und das Bild sich einem milchigen Grau annäherte. Die Zuschauer protestierten telefonisch, wie man das hätte erwartet können, gegen diese Ungehörigkeit, beschwerten sich aber in keinem einzigen Fall über die Tatsache, dass der Sprecher Nachrichten vorgelesen hatte, die bereits einen Monat alt waren. Die ›Message‹ des Nachrichtenformats ist offensichtlich sehr viel wirksamer als die textliche ›Message‹. In welcher Form künstlerische Aktionen und Produktionen den jeweiligen medialen Kontext nicht nur thematisieren, sondern auch produzieren und kritisch reflektieren, wird im folgenden Kapitel anhand verschiedener Lektüren ausführlicher beleuchtet werden.

¹²¹ Und es ist bezeichnend, dass ein großer Teil der Rezeption auf diesem medialen Auge blind war und immer schon »message« gelesen hat, wo »massage« geschrieben war. Massiert zu werden, schien dann doch zu weit entfernt von einem kritischen Denken zu sein.

¹²² Dokumentiert auf der CD-ROM in: Frieling/Daniels 1997.

3. Geschichten der Medienkunst

3.1. Chronologie und Topologie: Videokunst in Deutschland im Kontext¹²³

Auf dem Weg zu einer kontextbezogenen Historiografie wird im Folgenden anhand unterschiedlicher thematischer Aspekte eine Chronologie entworfen, die Deutschland als den geografischen Rahmen und Ort vorstellt, in dem sich die Medienkunst zuerst als eine Praxis aus der Fluxus- und Happeningbewegung in Person vor allem von Nam June Paik manifestierte. Auch im globalen Rahmen gilt Deutschland trotz oder vielleicht auch gerade wegen seiner föderalen Struktur bis heute als führend in der institutionellen Unterstützung medialer Kunstformen. Die Auffächerung dieser Zusammenhänge umspannt vier Jahrzehnte von 1960 bis 2000 und bildet die historische Basis einer Analyse der Kontexte und Ansätze der medialen Künste. Die Beschränkung auf den geografischen Fokus Deutschland lässt dabei nicht außer Acht, dass sich die Medienkünste immer schon in einem internationalen Kontext bewegt haben und allemal in den vernetzten Zeiten der Mediengesellschaft nationale bzw. geografische Grenzen kaum noch zählen. Es muss nicht betont werden, dass dennoch gerade im Verhältnis zu den ›Großen Brüdern‹ Fernsehen, Museum oder der jeweiligen staatlichen Förderinstitutionen sehr wohl nationale Unterschiede die Produktivität und Qualität gerade der auf technischen Support angewiesenen Kunstformen bedingt, so dass eine Geschichte der Medienkunst aus etwa osteuropäischer Sicht vollkommen anders ausfallen würde. Es besteht jedoch Grund zu der Annahme, dass es historisch gesehen kaum ein Land gegeben hat, dass künstlerisch wie institutionell so kontinuierlich die Medienkunst geprägt hat wie (West-)Deutschland. Insofern ist der geografische Bezug auf den Kontext Deutschland von außerordentlicher Aussagekraft.

Der Anspruch dieser kunst- und medienhistorischen Materialien zielt auf einen Überblick zu vier Jahrzehnten künstlerischer medialer Praxis in Deutschland. Es überrascht dabei nicht, dass sich weder in der Kunst- noch der Mediengeschichte nur ein linearer Fortschritt zeigt. Vielmehr prägen zyklisch

¹²³ Die in Kap. 3.1. versammelten Materialien und Überlegungen sind bearbeitete und erweiterte Fassungen von Texten für die Publikationen Frieling/ Daniels 1997 und 2000.

wiederkehrende Motive und Utopien ebenso wie erneut aufbrechende Gegensätze und Antithesen das Bild. Die Erweiterung kultureller Grenzen durch Aktionismus oder Intermedia der 1960er Jahre findet ihren Reflex in Interaktivität und Internet-Euphorie der 1990er Jahre. Der anfänglichen politischen Radikalisierung und D-Materialisierung steht die postmoderne Enttäuschung der 1980er Jahre mit ihrer Rückkehr zu konventionellen Kunstformen gegenüber. Der Flucht aus den Museen folgt der Museumsboom, der nach den malenden »Neuen Wilden« auch die Medienkunst erfasst. Dagegen werden die autonomen Videoutopien der frühen 1980er Jahre ebenso wie die Netzutopien der frühen 1990er Jahre von der Rasanzenz der industriellen Kommerzialisierung des Medium überholt. Die kulturellen Folgen der 1968er Bewegung lassen sich, zumindest in Ostdeutschland, in mancher Hinsicht denen der 1989er Wende vergleichen. Durch die Wende rücken auch deutsch-deutsche Parallelen in den Blick, wie die von »genialen Dilettanten« im Westen zu Underground Performance und Super-8 Film in der DDR. Die wechselseitige Abhängigkeit von kultureller und medientechnischer Entwicklung zeigt die Transformation einer linearen Medienästhetik, charakterisiert durch Video als Träger für Clips und Kunst, hin zu einer offenen, nicht-linearen, multimedialen und netzwerkartigen Kunst und Technokultur der 1990er Jahre. Das spezifisch deutsche Panorama ist jedoch durchwirkt von medienspezifischen und topologischen Fäden, die ein international auch wieder erkennbares Geflecht ergeben. Es geht hier, mit anderen Worten, auch um eine gleichzeitige Geschichte der Videokunst.

Die folgenden Ausführungen sollen sowohl historisch relevanten Positionen gerecht werden, als auch die Bandbreite der künstlerischen Praxis in und mit den Medien im Spannungsfeld von Fernsehen, Film, bildender und darstellender Kunst deutlich werden lassen. Mischformen, Interventionen und Interferenzen wird dabei besonders Rechnung getragen. Dies schließt auch punktuelle Verweise auf parallele Kontexte wie den Experimentalfilm, die Klanginstallation oder die medialen Strategien politischer Aktivisten in ausgewählten Beispielen mit ein.

3.1.1. VT≠TV – Video als neues Medium in den 1960er und 1970er Jahren

»Eines Tages werden Künstler mit Kondensatoren, Widerständen & Halbleitern arbeiten, so wie sie heute mit Pinseln, Violine & Abfall arbeiten.« (Nam June Paik)¹²⁴

Es herrscht seltene Einmütigkeit in der kunsthistorischen und medienwissenschaftlichen Literatur über die Datierung der ›Geburtsstunde‹ der Medienkunst: 1963 als Nam June Paik die ersten eigenständigen elektronischen Bilder erzeugt.¹²⁵ Doch noch steht den Künstlern nur der Film zur Verfügung, um diese Prozesse zu dokumentieren. Wolf Vostells Film »Sun in Your Head« präfiguriert im gleichen Jahr als Dé-coll/age des Fernsehmaterials bereits eine spezifische Videoästhetik, eben noch auf Film, doch als erster nutzt Nam June Paik 1965 den »Electronic Video Recorder«, um – so die Legende des Künstlers – am selben Tag aufgenommene Bilder der Öffentlichkeit im New Yorker »Cafe Au GoGo« zu präsentieren. Zwischen Marcel Duchamps Readymades und der elaborierten Filmproduktion mit der Trennung zwischen Aufnahme und Rezeption durch den Entwicklungsprozess öffnet sich plötzlich ein Raum der ›Instant-Kunst‹ mit bewegten Bildern. Von TV zu VT: das Video-Tape fördert Paiks utopische Visionen zur Zeit-Kunst, Time Based Art – Visionen, die heute zu einem großen Teil Realität geworden sind.¹²⁶

Was in den 1960er und 1970er Jahren als medienspezifisches Essential der Videokunst gilt, hat sich nicht in jedem Fall bis heute gehalten. Der Emphase, mit der zum Beispiel Wulf Herzogenrath wie Peter Weibel 1974 die ›Box‹, also den Fernseher oder Monitor, der Videogrammatik oder »Videologie« zurechnen, steht Paiks Begeisterung gegenüber, als er mit der Einführung der ersten Videoprojektoren seinen Traum einer elektronischen Sixtinischen Kapelle näher

¹²⁴ Nam June Paik, »Electronic Video Recorder«, wieder abgedruckt in: Frieling/Daniels 1997, S. 129.

¹²⁵ Die Bemühungen Wolf Vostells durch Rückdatierung von Installationen als der Künstler in die Geschichte einzugehen, der als erster mit dem elektronischen Bild als Material operierte, werden nur in Vostell-Katalogen kritiklos aufgenommen. Zu keinem Zeitpunkt konnte Vostell einen dokumentarischen Nachweis in Form einer Einladung, eines unabhängigen Textes etc. zu seiner Unterstützung beifügen. Im Gegenteil – ihm konnten zum Teil auch bewusste Rückdatierungen anhand von Dokumenten nachgewiesen werden. Unstrittig ist, dass er zuerst auch schon im privaten Rahmen Vorführungen von Paiks elektronischen Experimenten in dessen Wohnung 1962 beiwohnte, bevor dieser 1963 in Wuppertal als erster damit an die Öffentlichkeit trat. Siehe hierzu ausführlich Edith Decker, *Paik. Video*, Köln 1988.

¹²⁶ Hier ist vor allem die frühe Vision über die elektronische Datenautobahn zu nennen: Nam June Paik, »Medienplanung für das nachindustrielle Zeitalter – Bis zum 21. Jahrhundert sind es nur noch 26 Jahre« (1974), deutsch zuerst in: *Nam June Paik, Werke 1946–1976. Musik – Fluxus – Video*, Wulf Herzogenrath (Hg.), Kölnischer Kunstverein, Köln 1976.

rücken sieht. Andererseits konstatiert Gerry Schum¹²⁷, dass »nicht das System die Revolution (macht), sondern das, was mit diesem System gezeigt wird«¹²⁸, und steht damit konträr zu den in den 1960er Jahren populären Theorien Marshall McLuhans. Doch, nolens volens, akzeptiert auch Schum zumindest implizit die Revolutionierung einer Ökonomie der Kunstverbreitung, wenn im Sommer 1972 mit dem U-matic-Standard in Deutschland endlich Videokassetten in den Markt eingeführt werden und somit bessere Möglichkeiten der Konfektionierung von Videoobjekten in Editionen ermöglichen. Das Video-Objekt im Sinne Schums ermöglicht die Freiheit individueller Rezeption von Kunst im Unterschied zum linearen Film mit fester Anfangszeit. Der Fernseher rückt aus dem privaten Wohnambiente in die neutrale Galerie oder den öffentlichen Raum und wird zum Monitor, der in Endlosschleifen Kunst zeigt, die eine andere, eher cursorische oder fragmentierte Wahrnehmung evoziert, was von Jean-Luc Nancy zum Charakteristikum von medialer Ästhetik schlechthin erhoben wird.¹²⁹

Fernsehen: Technische Dispositive und Ästhetik

Mit jedem neuen Standard verbinden sich also nicht nur neue Hoffnungen auf künstlerische Freiräume, sondern auch eine Revolutionierung der Produktions- wie Präsentationsmittel – das war in Kapitel 1 ausführlich erörtert worden. Wie sehr die Geschichte der Medienkunst auch eine Geschichte der Appropriation wie Erfindung von Technologien ist, ist spezifisch bei Nam June Paik in Form des von Paik mit Shuya Abe entwickelten Synthesizers zu erkennen. Aber Videogeschichte ist auch Legendenbildung und Technikmythos, wie an einem Beispiel hier deutlich gemacht werden soll. Seit Jahrzehnten wird der Beginn des Videokunsttapes auf 1965 datiert (Nam June Paik im Café Au GoGo in New York) und ein Zusammenhang postuliert mit der Einführung der legendären ersten tragbaren Halbzoll-Einheit von SONY, der Portapak. Tatsächlich ist, wie

¹²⁷ Zur kunsthistorischen Würdigung von Gerry Schum siehe vor allem Christiane Fricke, *Dies alles, Herzchen wird einmal Dir gehören – die Fernsehgalerie Gerry Schum 1968–1970 und die Produktion der Videogalerie Schum 1970–1973*, Frankfurt/Main u. a. 1996 und den Ausstellungskatalog *Ready to Shoot – Fernsehgalerie Gerry Schum/videogalerie schum*, hrsg. von Ulrike Groos/Barbara Hess/Ursula Wever, Kunsthalle Düsseldorf 2004.

¹²⁸ Karl Otto Blase, »Interview mit Gerry Schum« (1972) in: *Katalog Documenta 6*, Kassel 1977, S. 40.

¹²⁹ Jean-Luc Nancy, »Die Kunst – ein Fragment«, in: Jean-Pierre Dubost (Hg.), *Bildstörung. Gedanken zu einer Ethik der Wahrnehmung*, Leipzig 1994, S. 170–184.

Siegfried Zielinski nachgewiesen hat¹³⁰, dieses spezifische Gerät in Japan und den USA erst 1967 auf den Markt gekommen und Paik hat 1965 ein anderes Videoformat der offenen Spule benutzt.

Heute längst ausrangiert ist auch die hochwertige 2-Zoll-Studiotekhnologie des Fernsehens, die Paik ebenfalls nutzt: Bei den amerikanischen Sendern WGBH Boston und WNET 13 New York findet er den nötigen Freiraum und kann so nach der 4-stündigen Live-Sendung »Video Commune« das halbstündige Band »Global Groove« 1973 produzieren, den ersten fulminanten Höhepunkt der Videokunst. In Deutschland müssen die Künstler bis 1969 warten, ehe Philips und Grundig Halbzoll-Geräte auf den Markt bringen – nach der Erstellung eines Prototyps von Grundig bereits 1965! Die deutsche Industrie erkennt, wie bereits bei der Preisgabe des Patents für den Tonfilm in den 1920er Jahren, die Zeichen der Zeit.

Fernsehen besitzt nicht nur die hochwertige Technologie, zu der die Künstler keinen Zugang erhalten (oder erst gar nicht suchen), sondern es definiert auch als Monopolist, was ein Fernsehbild ist. Noch heute geistert durch die Köpfe so mancher Techniker die »Sendefähigkeit« als technischer Maßstab, ungeachtet der Tatsache, dass inzwischen avancierteste digitale Technologie angewandt wird, um die Ästhetik der frühen Videos zu simulieren. Sauberes, hoch auflösendes Bild, wenig Bildrauschen – mit solchen noch unbezahlbaren technischen Standards kann der »wohlthuend schlampige technische Zustand der heutigen Videokunst«, schreibt David Antin noch 1976⁵, nicht aufwarten. Aber die Glätte der Fernsehästhetik möglichst perfekt zu reproduzieren, liegt auch nicht im Interesse der Künstler. Ihr Gegenmittel, die billige Halbzoll-Technologie mit den »offenen Spulen«, wirkt oft fehlerhaft, zum Beispiel durch die Signalschwankungen im Bildaufbau. Jedes Videobild stabilisiert sich nach einer Unterbrechung erst langsam vor unseren Augen und ein bildgenauer Schnitt ist am Anfang technisch überhaupt nicht möglich. Doch das Halbzoll-Format ermöglicht gegenüber dem Medium Film eine größere künstlerische Unabhängigkeit durch die direkte Kontrolle des Bildausschnitts. Endlich sieht Friederike Pezold Anfang der 1970er die Stunde gekommen, sich vom Kamera-Mann zu befreien, um autonom über die Bilderzeugung zu entscheiden. Zu dieser

¹³⁰ Zielinski 1986, S.155.

Unabhängigkeit gehören, in einer Umkehrbeziehung zur brillanten Fernsehästhetik, die kontrastarmen, gräulichen Schwarz-Weiß-Bilder, die noch den schillerndsten Fernsehstar blass wirken lassen. Gerade auch die extremen Längen und undramaturgischen, ungeschnittenen Bänder korrespondieren einer konzeptuellen Arbeitsweise, die nicht Zuschauergewohnheiten bedienen will, sondern nach einer anderen Wahrnehmung sucht, die sich gerade auf die prozessualen und Zeit bedingten Aspekte des Mediums stützt.¹³¹ Es ist nicht die fotografische und realistische Abbildfunktion, die im Vordergrund steht. Immer schon ist es die permanent verfügbare elektronische Realität, die die Künstler fasziniert.

Medienspezifische Aspekte

Von Anfang an sind es auch Reflexionen der Künstler, die das Potential des endlich in greifbare Nähe gerückten Mediums Video ausloten, sei es in utopischer – siehe Paiks Aphorismen – oder erkenntnistheoretischer Sicht. Peter Weibels theoretische Diskurse legen davon eindrücklich Zeugnis ab. Er ist einer der ersten, der die dem Medium Video inhärenten Eigenschaften systematisch reflektiert und in seinem Text »Zur Philosophie von VTR« benennt: 1. Synthetik – der ganze Bereich der elektronischen Bildmanipulation, 2. Transformation – der ›psychedelische‹ Wechsel von konkreten, interpretierbaren Bildern und abstrakten Formen, 3. Selbstreferenz und 4. Instantzeit – die Komponenten eines 2-Wege-Kommunikationssystems (Closed-Circuit, Videofeedback), 5. Box – der Monitor von TV und VTR, den Weibel als Schalter zu einem Maschinensystem im Gegensatz zum Projektionssystem des Kinos sieht. Auch wenn er hier, wie oben erwähnt, geirrt hat, bringt er die Videotechnik etymologisch auf den Kunst-Begriff:

»videokunst ist immer epistemisch. das griechische ›techne‹ bedeutet ›kunst‹. von ›eidos‹ (bild) zu ›idos‹ (idee) bis hin zu ›idein‹. von eidologie zu idologie und zur ideologie. idotechnik (die kunst des bildes) ist videotechnik ist videokunst, das heißt die kunst des sehens und erkennens!«¹³²

¹³¹ Zu Aspekten der Wahrnehmung im Kontext der Medienkunst vgl. Heike Helfert, »Raum Technik Konstruktionen. Aspekte der Wahrnehmung« in: Frieling/Daniels 2004, S. 162–199.

¹³² Peter Weibel, *An Annotated Videography*, Innsbruck 1977 (Orthographie im Original).

Die Erforschung der medienspezifischen und kommunikativen Möglichkeiten, in technischer wie ästhetischer Hinsicht, wird in Europa zuerst von Peter Weibel angegangen. Er setzt von vornherein nicht auf ein anderes poetisches Erzählen mit dem linearen Videoband und dem Bildschirm als filmisch-assoziativem Versuchsfeld, sondern auf das kritische Potential des Mediums zur Offenlegung von Kommunikationsstrukturen. Seine erste Videoinstallation, »Audience Exhibited«, 1969 in Wien realisiert, nutzt das Instant-Playback einer Closed-Circuit-Installation, das Video immer auch als Überwachungssystem evoziert, sowie das zeitversetzte Playback durch den VTR (Videotaperecorder), um in einer Galerie das Publikum mit seinem Abbild zu konfrontieren. Sein die Aktivität des Zuschauers provozierendes Tape »Endless Sandwich« mit dem Videofeedback eines TV-Zuschauers, dessen Fernsehbild plötzlich gestört wird, realisiert er ebenfalls 1969 beim ORF in Wien.¹³³ Spätere systemkritische Arbeiten von ihm wie von Valie Export und Richard Kriesche verstehen sich als Störungen des »kodifizierten Systems« Fernsehen und nicht so sehr als eigenständige Videokunstbänder. In Deutschland entsteht 1972 »Projektion X« von Wolf (IMI) Knoebel, produziert von Gerry Schum: eine nächtliche Fahrt mit dem Auto durch eine Stadt, deren Silhouette nur durch eine Projektion eines Kreuzes in X-Form aus Licht in unterschiedlichen Graden sichtbar wird inklusive der typischen Nachzieheffekte der Röhrenvideokamera bei der Aufnahme von bewegtem Licht. Im Unterschied zu den USA, wo Paik sowie Steina und Woody Vasulka Grundlagenforschung und die Entwicklung spezifischer Synthesizer und Bild-Prozessoren vorantreiben, finden diese videographischen Ansätze kaum Nachahmer.

Institutionelle Aspekte

Das Spannungsverhältnis von Institutionen und Medienkunst wurde im ersten Kapitel bereits ausführlicher thematisiert. In Bezug auf Deutschland seien aber noch einmal ein paar spezifische Stationen dieses Verhältnisses angeführt, beginnend mit dem Fernsehen, das die Künstler als einen vereinnahmenden Antipoden sahen, den es entweder ganz zu meiden oder aber interventionistisch

¹³³ Uraufgeführt 1970 in London und erste TV-Ausstrahlung im ORF 1972 im Rahmen der Sendung »Impulse«.

zu verändern galt. Doch vom Fernsehen letztlich im Stich gelassen¹³⁴, setzen die Künstler nicht nur in Deutschland ihre Hoffnungen nicht unbegründet auf die Institutionen der Bildenden Kunst: In Düsseldorf setzt »Project 71 – Projection« Video und Film von bildenden Künstlern (in problematischer Abgrenzung zum Experimentalfilm) in Szene. Gerry Schum, der nach seiner Enttäuschung als ›Fernsehgalerist‹ der erste ›Videogalerist‹ Deutschlands wird und künstlerische Tapes auf den wichtigsten Ausstellungen Anfang der 1970er Jahre vertreibt, fördert hier wie auch bei der Documenta 5, 1972, ein Engagement der Museen durch technische Hilfen und Garantien für die Kunstwerke.¹³⁵ 1972 plant das Folkwang-Museum in Essen, mit Hilfe Schums ein Videostudio für Künstler einzurichten. Die entsprechenden Verhandlungen führen jedoch zu keinem konkreten Abschluss, so dass das Studio zwar technisch eingerichtet wird, aber in seiner fast 30 Jahre währenden Existenz nie zu einer nennenswerten Produktion genutzt wird.¹³⁶ Selbst hier überwiegt am Ende Skepsis gegenüber der Kunst durch Medien. Editionen mit signierten Videos für Sammler scheitern an eher grundsätzlichen Vorbehalten der Käufer gegenüber dem flüchtigen Medium. Schum, der mit 35 Jahren 1973 Selbstmord begeht, bleibt lange Zeit der einzige, der sich an der Quadratur des Kreises, der Verbindung von Video und Kunstmarkt, versucht hat.

Die einzige Einrichtung von Dauer, die erste und damit heute älteste Sammlung von Videokunst als Videothek, entsteht 1972 auf Initiative der Künstler Wolf Kahlen und Wolf Vostell im Neuen Berliner Kunstverein. Doch damit sind die institutionellen Änderungen in Deutschland auch schon vorbei. Die Geschichte der Medienkunst ist allein anhand der wichtigsten Ausstellungen zu dokumentieren: Im österreichischen Graz 1973 die Ausstellung »Trigon« unter dem Titel »audiovisuelle Botschaften« u. a. mit den ersten ›interaktiven‹

¹³⁴ Vgl. hierzu ausführlicher Dieter Daniels, »Kunst und Fernsehen – Gegner oder Partner?«, in: Frieling/Daniels 1997, S. 60–67.

¹³⁵ »Videotapes werden von uns mit wenigen Ausnahmen unlimitiert angeboten. Jedes Videoobjekt wird vom Künstler durch ein signiertes und nummeriertes Zertifikat autorisiert. Im Interesse der Künstler werden wir die Objekte nicht verleihen, sondern nur verkaufen. Grundsätzlich bleibt das Copyright beim Künstler (...). Die Tapes werden bei uns in einer Art Garantieservice bei Vorlage des Zertifikats gegen neue Bänder, evtl. auf neuen Systemen, eingetauscht.« Gerry Schum, *Vertriebssystem von Videotapes*, Faltblatt 1971, Staatsgalerie Stuttgart, Archiv Sohm, unpaginiert.

¹³⁶ Die Geschichte des Studios, das über 25 Jahre de facto nur von einem Techniker betreut wurde ohne inhaltliches oder kuratorisches Konzept, ist ein trauriges Dokument über die verpassten Chancen einer institutionellen Förderung.

Videoinstallationen – Valie Exports »Autohypnose« und Peter Weibels »Kruzifikation der Identität«; im Kölnischen Kunstverein »Projekt 74« – in Deutschland die erste größere Einführung in die verschiedensten Aspekte der Medienkunst europäischer wie amerikanischer Provenienz einschließlich Performance; am selben Ort 1976 die erste Retrospektive von Paik bevor der Höhepunkt der »Gründerzeit« mit der »Mediendocumenta« 1977 erreicht wird.

Gegenöffentlichkeit und Performance

Schon zur documenta 5, 1972, trägt die Gruppe »telewissen« um Herbert Schuhmacher als erste die Idee einer Gegenöffentlichkeit buchstäblich vor die Tore der Kunsthallen.¹³⁷ Vor dem Ausstellungsgebäude platzieren sie einen Transporter mit Videomonitor und Kamera, um durch direktes Feedback mit den Passanten kommunikative Situationen und »Mikro-Fernsehen«¹³⁸ herzustellen. Die Leute bleiben stehen: Das eigene Abbild zu sehen, ist Anfang der 1970er Jahre noch keine Alltäglichkeit. Fünf Jahre später, zur Documenta 6, wird sogar ein eigenes Videostudio eingerichtet, um den Prozess der Ausstellung zu dokumentieren. Diese »Mediendocumenta«, deren Videoteil vom Mentor der Videokunst in Deutschland, Wulf Herzogenrath, kuratiert ist, stellt den Kristallisationspunkt einer Kunstgattung dar, die sich noch nicht von der Politik abgrenzt: alternative Medienarbeit und Dokumentation neben Konzeptkunst, Performances neben installativen Werken, die begrifflich hier in Skulptur, Objekt und Installation geschieden werden. Unter dem Motto »TV ≠ VT« wird auch eine repräsentative Videothek mit Bändern vornehmlich aus den USA und aus Deutschland dem Publikum angeboten.

Doch diese Präsenz im Kunstmarkt täuscht. Was der elektronischen Musik in den 1950er Jahren gelungen war, nämlich unter dem Deckmantel der Erforschung einer spezifischen Akustik für Hörspiele ein Laboratorium innerhalb des Radios zu gründen, bleibt der elektronischen Bilderforschung in Deutschland am Ende verwehrt. Museen wie Akademien¹³⁹ scheuen substantielle Schützenhilfe

¹³⁷ Zu Gegenöffentlichkeit und alternativer Medienarbeit siehe den Text von Gerd Roscher, »Bemerkungen zur Konzeption alternativer Medienpraxis«, in: Frieling/Daniels 1997, S. 228–232.

¹³⁸ René Berger unterschied schon in den 1970er Jahren zwischen Makro – nationalem Massenfernsehen, Meso – regional begrenzten Reichweiten, und Mikrofernsehen, das ein Individuum für andere Individuen produziert.

¹³⁹ Die Düsseldorfer Akademie hat zwar Anfang der 1970er Jahre eine Filmklasse unter dem Dänen Ole John, aber das Verdikt von Beuys, dass Medien wie Fotografie oder Video nur

finanzieller wie technischer Art. Eine aufwändige elektronische Bildbearbeitung, wie sie Paik schon 1973 mit »Global Groove« vorexerziert hat, steht hier nicht zur Verfügung. Künstler der ersten Zeit wie Wolf Vostell oder Wolf Kahlen, die das bewegte Bild für konzeptuelle Experimente nutzen, arbeiten zuerst mit Film und dann mit Video, um Ideen und Prozesse zu dokumentieren, jedoch nicht um das Medium zu erforschen. Jochen Gerz realisiert in der Zeit von 1972–75 seine »Six Pieces on Language«, die sich des Mediums bedienen, um gerade seine Grenzen offen zu legen und sperrige Bilder gegen die Verführung durch das elektronische Bild zu setzen. Ulrike Rosenbach, von »Project 71« und Schums Ideen inspiriert, beginnt 1972 als erste Künstlerin in Deutschland, sich auf das Medium einzulassen, sich selbst und den Körper modellhaft zu inszenieren und sich mit feministischen Videobändern und Performances einen Namen zu machen. »Glauben Sie nicht, dass ich eine Amazone bin« (1976) ist einer der ersten Klassiker der deutschen Videokunstgeschichte. Und die eminent wichtige Rolle der auch feministischen Performances für die Videokunst dokumentiert zuvor bereits der erste Videokatalog zu den im Kontext von »Projekt 74« entstandenen Arbeiten mit Arbeiten von Valie Export, Ulrike Rosenbach, Joan Jonas, Vito Acconci oder Willoughby Sharp.¹⁴⁰

Found Footage

Ganz ohne Performer und Kamera kommt die kritische und ironische Aneignung von Fremdmaterial mittels eines Videorecorders aus. Der englische Begriff ›found footage‹ verdeutlicht, wie essentiell die Zufallsempfindsamkeit¹⁴¹ zu einer videographischen Kunst aus zweiter Hand gehört. Bearbeitung visuellen Materials, ›gefunden‹ im Fundus von Archiven, heißt im Kontext der Videokunst

dokumentarische Funktion haben könnten, wirkt sich lange Zeit negativ aus. Erst Nam June Paik, der später als erster zum Professor für Medienkunst berufen wird, nutzt seine Position auch für die Anschaffung des notwendigsten Equipments.

¹⁴⁰ Während Valie Export und Ulrike Rosenbach gerade die sozialen Strukturen unserer Bildwahrnehmung und genderspezifischen Kodifizierung mit den technischen Medien Fotografie und Video dekonstruieren, ist Nan Hoover ein Beispiel für die performative künstlerische Arbeit jenseits dieser theoretischen Konstrukte. Die Malerin und spätere Performance-Künstlerin entdeckte 1975 das Video als Malerwerkzeug – »Video als Bleistift« hatte John Baldessari pointiert formuliert – und begann im Studio vor der Kamera mit Licht und Körperumrissen erste suggestive Experimente einfachster elektronischer Malerei ohne Tricks und Bildbearbeitung. Video ist hier im wesentlichen Aufzeichnung und Kontrolle dessen, was vor der Kamera stattfindet.

¹⁴¹ »Cybernetic Serendipity«, kuratiert von Jasia Reichhardt, war eine historisch wegweisende Ausstellung zu Computerkunst 1968 im ICA in London.

vor allem, dass sich Künstler das Fernsehen als ständig verfügbaren Bilderfundus verschiedener Herkunft kritisch zueigen machen. Montage und Collage werden als Mittel eingesetzt, um das von der Terrorismusfurcht geprägte ›Deutschland im Herbst‹ schonungslos zu konterkarieren. Beispiele sind die frühen Bänder von Marcel Odenbach, »Sich selbst bei Laune halten« (1975) und Klaus vom Bruch, »Das Schleyerband« (1977)¹⁴². Kunst und politische Aktion gehen bei ihnen eine noch wirksame Verbindung ein. Zusammen mit Ulrike Rosenbach senden sie offensiv und illegal als »ATV«, Alternativ TV, aus dem Atelier in Köln, das zum Studio und Sender umfunktioniert wird, der im Umkreis von ein paar hundert Metern ein selbst produziertes Fernsehprogramm sendet. »Mikrofernsehen« gegen das noch existierende staatliche Monopol und ein Akt anti-autoritärer Fernsehpiraterie von »Videorebellen«, ganz im Geist einer medialen Gegenöffentlichkeit, wie sie zu der Zeit auch von vielen Rundfunksendern betrieben wird. Zur Analyse des Mediums Video tritt die Kritik am Herrschaftssystem, an dem das elektronische Bild durch Fernsehen und Werbung seinen Anteil hat.

Das Ende der Pionierzeit

Aber die drei Künstler vergessen bei allem politischen Engagement nicht, dass sie auch im Kunstkontext wirken und wahrgenommen werden wollen. Die Museen und Galerien bleiben Adressaten ihrer Bänder, Performances und Installationen. Der Protest, ironisch in ein Videoband gekleidet, gegen die von Kaspar König organisierte Ausstellung »Westkunst« 1981 in Köln, die den gesamten Bereich der Medienkunst ignoriert, markiert daher den Endpunkt der Hoffnungen und Utopien der 1970er Jahre. 1979 hatte Ingrid Oppenheim ihre Galerie, die die neuen Kunstgattungen Video und Performance mäzenatisch gefördert hat, aus finanziellen Gründen bereits geschlossen.¹⁴³ Die im selben Jahr ausgerichteten »Videowochen Essen« im Folkwang-Museum können schon keine weitergehenden Impulse mehr vermitteln. Die euphorisch konsumierte Malerei der »Neuen Wilden« aus Deutschland, die nun für Jahre den Kunstmarkt dominiert, beginnt, die spröde Ästhetik der Konzept-Künstler und diskursiven

¹⁴² Hanns-Martin Schleyer, Präsident des deutschen Arbeitgeberverbandes, wurde von den Terroristen der RAF 1977 entführt und ermordet.

¹⁴³ Die Sammlung Oppenheim ist Anfang der 1980er Jahre als Schenkung an das Kunstmuseum Bonn gegangen, wo sie als Teil des Museums ständig in einem eigenen Raum präsentiert wird.

Medienkünstler zu verdrängen. Die Gründerzeit der Videokunst ist vorbei, ohne dass das Medium sich institutionell wie im privaten Sektor etabliert hat. Obwohl der Durchbruch der Medienkunst nun noch fast ein Jahrzehnt dauern wird, sehen Ende der 1970er bereits sowohl Weibel als auch Paik eine Zukunft für die Zeit-Kunst Video in ihrem Bezug zum Raum: »Der beste Teil von Cages Werk ist seine elektronische Musik LIVE, die eine komplette ZEIT-RAUM-Kunst ist, die niemals auf eine Audio- oder Videodisc gepresst werden kann. Die Video-Hochkunst wird die Form der Videoinstallation annehmen, und eine Notationsform wird entwickelt werden, um bestimmte Kunstwerke zu ›überliefern‹.¹⁴⁴

Dass es gerade die mediale Kunst der 1960er und 1970er Jahre ist, die heute als Modell für die jüngere Generation ihre Wirkung bis in die Museen verbreitet, ist eine bezeichnende Verzögerung der Rezeption. Inwieweit bzw. in welcher Form dies auch auf die jüngere Vergangenheit zutrifft, wird im Folgenden untersucht.

3.1.2. Kontexte der Videokunst in den 1980er und 1990er Jahren

Schon von Beginn an war die Medienkunst, vor allem durch visionäre, poetische oder provokative Aphorismen ihrer Protagonisten wie Nam June Paik, mit der Historisierung, Kontextualisierung, Verschlagwortung und Verankerung des Mediums Video im Kunstdiskurs beschäftigt. Die Gleichsetzung von Kamera und Pinsel, Bleistift oder Meißel und dementsprechend dem Monitor als der zu bearbeitenden Fläche galt damals vor allem der Einschreibung der neuen Kunstform in eine uralte, längst anerkannte Tradition. Das Insistieren auf dieser kunsthistorisch gestützten Genealogie nach der ersten Phase des reinen Experimentierens erscheint als ein symptomatisches Phänomen, das bis zu Beginn der 1980er Jahre immer neue Rechtfertigungen mit sich bringt und ex negativo auf die mangelnde Akzeptanz im Kunstkontext weist. Die Parallelisierung und

¹⁴⁴ Nam June Paik 1992, S. 152; vgl. Peter Weibel, »Video als Raumkunst« (1977), abgedruckt in: *Video – Apparat, Medium, Kunst, Kultur*, Siegfried Zielinski (Hg.), Frankfurt/Main u. a., 1989, S. 147–151.

Rechtfertigung einer neuen Praxis lässt sich zur technologischen Entwicklung¹⁴⁵ und künstlerischen Nutzung in Bezug setzen, ohne dass damit bereits die Frage beantwortet wäre, in welcher Interdependenz die Pole Kunst und Technik im Fall der Videotechnologie stehen.

Kamera und Monitor gelten als die ersten (und damit im emphatischen Sinne ursprünglichen) videospezifischen Arbeitsmittel, wie sie in den Closed-Circuit-Installationen und Performances von Valie Export, Wolf Kahlen, Richard Kriesche, Marcel Odenbach, Ulrike Rosenbach, Peter Weibel¹⁴⁶ und vielen anderen eingesetzt wurden. Die Konzentration auf den räumlichen Bezug dominierte in den 1970er Jahren so ausschließlich den Medienkunst-Diskurs, dass Paik dies, siehe das Zitat oben, auch für die 1980er Jahre als die wegweisende künstlerische Form prognostizierte. Es lag nahe, dass im Kunstkontext gerade der Bezug des »The Luminous Image« (leuchtenden Bildes) zum Raum und zur Figur diskursiv rezipiert wurde, erst in zweiter Linie dagegen die narrativen Bezüge zum Film oder Fernsehen. So überrascht nicht, wenn auch die klassische Palette der Topoi und kunsthistorischen Kategorisierungen ins Feld geführt wurden, so dass ein Brian Eno als Plastiker des Lichts unvermutet in einer Jahrhundertealten Tradition seit Rembrandt steht.¹⁴⁷ Nach den medienspezifischen Analysen von »Video als Video« und »Film als Film«¹⁴⁸ splitterte sich das Feld kategorialer Bestimmungen weiter auf und produzierte »Video als Malerei«, »Video als Skulptur« etc. Offen bleibt der Erkenntnisgewinn in einer solchen Reihung. Peter Weibels Emphase von 1986, Video sei das »Fundbüro des Lichts«¹⁴⁹, hilft uns in dieser Hinsicht auch nicht weiter, funkelt aber ebenso poetisch wie die Videokunst als Poetik des elektronischen Bildes.

¹⁴⁵ Das klassische Beispiel, das in der Literatur immer wieder für ganze Argumentationsketten dient, ist die Einführung der SONY Portapak Mitte der 1960er Jahre – nach Siegfried Zielinski genau 1967 – als Beginn der Ära des unabhängigen künstlerischen Videotapes.

¹⁴⁶ Um hier einige der Künstler und Künstlerinnen des Bandes »Medien Kunst Aktion« zu zitieren, die parallel zu den amerikanischen Pionieren wie Dan Graham, Peter Campus oder Bruce Nauman gearbeitet haben.

¹⁴⁷ Dorine Mignot vergleicht unter dem Stichwort »Angst« auch Hieronymus Bosch und Francis Bacon mit Vito Acconci, Michael Klier und Dara Birnbaum. Zur »Geschichte« reiht sie Jannis Kounellis und Anselm Kiefer mit Marcel Odenbach und Francesc Torres. Schon der Titel der Ausstellung verweist auf den »Bildcharakter« und nicht auf den Kontext Film oder Fernsehen. Dorine Mignot in der Einleitung zu *Het Lumineuse Beeld – The Luminous Image* (Schwartz 1984), S. 11f.

¹⁴⁸ Titel der von Birgit Hein und Wulf Herzogenrath 1977 kuratierten Ausstellung, die jedoch, nach Einschätzung der Filmemacherin Birgit Hein, ein singulärer Versuch der Einbindung des Experimentalfilms in den Kunstkontext ohne weitere Folgen blieb.

¹⁴⁹ Peter Weibel, »Statement Videonale 1986«, in: Frieling/Daniels 2000, S. 78.

Und doch – diese Kunst ließ sich noch immer nicht auf traditionellem Wege verkaufen, was bereits zu Anfang das Scheitern der Fernsehgalerie von Gerry Schum mit signierten Künstlereditionen deutlich gemacht hatte. Auch die diskursive, kunsthistorische Einbindung konnte die potentiellen Kustoden in den Museen und Käufer in den Galerien nicht überzeugen. Zu offensichtlich negierte das im Sinne Walter Benjamins ›unauratische‹ Medium potentiell endloser Reproduktion die Konventionen des Marktes – ungeachtet der Tatsache, dass gerade der auch kommerzielle Erfolg der seriellen Pop Art eines Andy Warhol die Thesen Benjamins bereits de facto widerlegt hatte.¹⁵⁰

So notwendig diese Argumentation zu Beginn der Video-Ära für die Herausbildung einer differenzierten Wahrnehmung dieser künstlerischen neuen Formen gewesen sein mag, sie verstellt zugleich den Blick auf die Ungleichzeitigkeiten und Differenzen zur Tradition. Schon Gene Youngblood hat in diesem Zusammenhang von der »Ära des Bildtauschs« von Mensch zu Mensch gesprochen, das heißt, von einem Tauschverhältnis von Immaterialitäten, das Werte, Intensitäten und Emotionen transportieren kann und als abstrakt bleibendes, technologisch begründetes Tauschverhältnis ein gesellschaftliches Symptom darstellt.¹⁵¹ Videokunst ist in dieser Perspektive also auch ein Indikator für gesellschaftliche Prozesse, der sich nicht auf die kunstimmanente Diskussion von Stilen und Ästhetiken reduzieren lässt.

Video – Die flüchtige Utopie

Es ist inzwischen eine Binsenweisheit, dass sich, noch verstärkt durch den Einsatz der elektronischen Medien, der Werkbegriff seit Happening, Fluxus und Performance und nach der Rezeption von Walter Benjamins »Das Kunstwerk im Zeitalter technischer Reproduzierbarkeit« zusehends verflüchtigt hat.¹⁵² Bei aller Tendenz zur Auflösung kategorialen Denkens und zur Entdeckung neuer Aktionsfelder jenseits der traditionellen Kunstorte – »Fuck Art, Lets Dance« lautet ein Zeitgeistslogan der 1980er Jahre für die T-Shirt-Generation – halten Künstler und Künstlerinnen letztlich doch immer am Kunstbegriff fest, nur

¹⁵⁰ Vgl. hierzu Wolfgang Ernst, »Der Originalbegriff im Zeitalter virtueller Welten«, in: *Video im Museum. Internationales Symposium*, Museum Ludwig Köln, Köln 2001, S. 51–79 (»mit und jenseits Walter Benjamins«, wie Ernst seinem ersten Abschnitt noch hinzufügt).

¹⁵¹ Auf diesen Punkt komme ich im Kapitel 4 wieder zu sprechen.

¹⁵² Siehe in jüngerer Zeit zum Beispiel Ernst 2001.

koppeln sie diese Auseinandersetzung mit dem Einsatz neuer oder auch marginaler, in jedem Fall aber ›unverbrauchter‹ Technologie. Dies muss nicht immer High-Tech bedeuten, wie der Erfolg der amerikanischen Künstlerin Sadie Benning beweist, die mit ihrer Spielzeugkamera von Fisher Price krude schwarz-weiße Bilder auf einer Audiokassette aufzeichnete und damit Anfang der 1990er Jahre auf radikale Weise Low-Tech im Videobereich wieder einführte – und damit so erfolgreich war, dass sie später für MTV eigene Clips produzieren konnte. Doch ist der Einsatz einer solch temporären Technologie, die inzwischen längst vom Markt verschwunden ist, immer mit dem Risiko verhaftet, eher ein begrenztes zeitgeschichtliches Phänomen zu bleiben. Ob High-Tech oder Low-Tech, die Künstler und Künstlerinnen selber haben auch dazu beigetragen, dass es in der Rezeption nicht darum ging, eine differenzierte Praxis auch am künstlerischen Werk oder Projekt zu reflektieren, sondern damals wie heute immer nur den Blick auf das Ganze zu richten, auf die Tendenz und die technologische Zukunft. Nicht Sadie Bennings ästhetische Umsetzung eines lesbischen ›Coming-Outs‹ wird formal untersucht, sondern die Bedeutung des Einsatzes einer Spielzeugkamera. Der subjektive Faktor tritt hinter dem technologischen Faktor zurück.

Die immer weiter auseinander klaffende Schere zwischen technologischer Innovation der Wachstumsgesellschaft und der nur noch von immer weniger Spezialisten zu leistenden Rezeption der ästhetischen bzw. gesellschaftlichen Implikationen kann man für den Verlust an ganzheitlichen Utopien einer ›anderen‹ und partizipatorischen medialen Praxis verantwortlich machen. 1966 träumte Nam June Paik davon, in einer Videothek nicht nur alle wichtigen visuellen Zeugnisse sehen zu können, seine selbstverständlich eingeschlossen, sondern endlich einen forschenden, kreativen Umgang mit Bildmaterial und Konkordanzen ermöglicht zu bekommen, wie es bei der Shakespeare-Sekundärliteratur längst der Fall sei.¹⁵³ Listig wie immer mag er dabei an sich als dem Video-Shakespeare gedacht haben. Erstaunlich ist jedoch, dass wir heute, fast vierzig Jahre später, erst anfangen, diesen Traum durch die digitalen Speichermedien ansatzweise zu erfüllen. Immerhin, das utopische Moment der Videokunst muss nicht ewig ortlos bleiben: Was Paik 1976 als Vision einer

¹⁵³ Paik 1992, S. 121.

elektronischen Sixtinischen Kapelle vor sich sah, wurde ansatzweise mit der Lasertechnologie schon 1980 als »Laser Video Space I« sichtbar¹⁵⁴, schließlich aber mit dem ironischen Titel »Sistine Chapel Before Restoration« in Venedig 1993 im deutschen Pavillon mithilfe einer »Batterie« von Videoprojektoren realisiert. Die Zeit für Paiks allumfassendes multimediales Raumerlebnis war bereits nach 25 Jahren gekommen. Nicht alle Utopien verflüchtigen sich also, je mehr man sich ihnen nähert. Aber ist die Schaffung einer potentiell allumfassenden Verfügbarkeit digitalen Materials und die Realisierung immersiver elektronischer Bildräume noch als Aspekt einer gesellschaftlichen Utopie zu begreifen? Im Folgenden wird noch einmal deutlich, dass der schleichende Verlust der medienpolitischen Utopie eines partizipatorischen Umgangs mit Video in der Produktion und Distribution erst in den 1990er Jahren wieder auf der Basis einer neuen Technologie thematisiert wurde.¹⁵⁵

Video – Aspekte einer ideologischen Debatte

Wie wenig tatsächlich die Medienkünstler die Probleme der Nutzung der Massenmedien kreativ lösen konnten, verdeutlicht der historische Streit um die »richtige« Distribution bzw. Präsentation. Ganze Debatten entsponnen sich an den Oppositionen Monitor – Projektor, Film – Video, Museum – Fernsehen usw.¹⁵⁶ Auf dem Höhepunkt des Videobooms 1985 konkurrierten zwei Modelle: Detlef Kuhlbrodts Apologie einer avantgardistischen Praxis »Videostrategie als Lebenskunst« (»die Fernbedienung ist die Herrschaft des Bildverbraucher«) wurde gekontert von Oliver Hirschbiegels Plädoyer für ein unprätentiöses Speichermedium im Rahmen einer umfassenden künstlerischen Praxis unter dem

¹⁵⁴ Ebd., S. 141; für Paiks erste mit Horst H. Baumann realisierte Laserinstallation in der Städtischen Kunsthalle Düsseldorf verwendete er das Band »Merce by Merce by Paik« (1975), 1982 dann auf der Internationalen Funkausstellung Berlin im »Video Laser Environment« einen Mix aus »Global Groove« und »Placid '80«.

¹⁵⁵ Vgl. dazu ausführlicher den Text von Dieter Daniels, »Strategien der Interaktivität«, in: Frieling/Daniels 2000, S. 142–169.

¹⁵⁶ So z. B. Ingo Petzke, ehemaliger Leiter des Osnabrücker Experimentalfilmworkshops, der 1989 etwas betriebsblind konstatiert, dass in den 1980er Jahren der Experimentalfilm boomte (»Alle Macht der Super-8«), aber die »Video-Art« nach wie vor zum Großteil mit Arbeiten langweilte, deren Konzepte oder Form oft bereits vom Avantgardefilm früher und besser umgesetzt worden war.« (*Das Experimentalfilm-Handbuch*, hrsg. von Ingo Petzke, Deutsches Filmmuseum, Frankfurt/Main 1989, S. 97. Vgl. zum gesamten Komplex die Diskussion von Dieter Daniels, Birgit und Wilhelm Hein, Dietrich Kuhlbrodt, Philomene Magers, Uwe Rütth, Lydia Schouten, Maria Vedder, Peter Weibel und Gästen in Bonn 1985, abgedruckt in: *Infermental 1980–1986*, Vera Bódy (Hg.), Köln 1986, S. 100–109.

Slogan »No Videokunst!«, denn die sei »zu 98% einfach dämlich und oft viel zu lang«.¹⁵⁷ Subkategorien wie Videoclip, -skulptur, -tanz, -theater, -oper, -grafik, -installation und natürlich -tape entstehen im Kontext einer eigenen Gattung Video-Kunst, oft als »Bindestrich-Kunst« kritisiert. Doch der Streit um eine eigene Gattung Video-Kunst im Unterschied zu Video als einem unter vielen Mitteln künstlerischer Praxis war eine Diskussion falscher Alternativen, die zum Teil theologische Züge annahm: »Godard behauptet, Film und Video seien wie Kain und Abel. (...) Kain und Abel sind in Wirklichkeit Fernsehen und Video.«¹⁵⁸ Ob Fernsehen, Film oder Museum – das Medium Video saß offensichtlich zwischen den Ideologien – unbequem, unterfinanziert, ökonomisch nicht verwertbar, vom öffentlichen Diskurs jenseits der Festivals de facto ausgegrenzt. Als Medium konnte es die utopischen Ansprüche von vornherein nur enttäuschen.

Das Ende der Gegenöffentlichkeit

Allenfalls in der alternativen Medienszene schien sich noch ein Bewusstsein für die Utopie einer anderen Öffentlichkeit ein paar Jahre länger zu halten. 1982 gründeten neun deutsche Medienzentren kollektiv den »Cut In – Videoinformationsdienst für den subversiven Bandzug«. Immer wieder wurden hier Anspruch und Realität der alternativen Videoarbeit kontrovers diskutiert. Als Zeitdokument kommt diesem zirkulierenden Infoblatt die gleiche Bedeutung zu wie den heutigen Mailinglisten »nettime« oder »Rhizome«. Doch blieb auch die alternative Szene von den Bedrängnissen der Warenästhetik nicht verschont. Auf dem Höhepunkt der Diskussionen zur Relevanz von Professionalisierung und formalem Experiment schuf die Medienwerkstatt Freiburg mit »Geisterfahrer« eine kunstvolle, vom Fernsehen produzierte Parabel auf den Ausverkauf linker Inhalte im Zuge der Institutionalisierung der Alternativbewegung.¹⁵⁹ Die Mediengruppen laborierten in endlosen Debatten an den Problemen einer besseren Gestaltung der Inhalte, denn auch die Klientel der politischen Szene verlangt endlich nach mehr Form. Doch die basisdemokratische Position war

¹⁵⁷ Beide Texte finden sich in: *Axis*, Gábor und Vera Bódy (Hg.), Köln 1986; Hirschbiegels Text war als Antwort auf Kuhlbrodt vom Autor deklariert.

¹⁵⁸ Weibel 1977, S. 78.

¹⁵⁹ Vgl. zum Folgenden auch den Text der Medienzentren und Videogruppen in der BRD, »das andere Video«, in: Frieling/Daniels 2000, S. 85–87 und das Fazit zur alternativen Medienarbeit von Margret Köhler in: *Cut In*, Nr. 24, 1984, S. 8–12.

genauso zum Scheitern verurteilt wie die Hoffnung, mit professioneller Technik eher linke Inhalte einer größeren Öffentlichkeit näher bringen zu können.

Die Zeit der Häuserbesetzungen, Anti-AKW und Großdemonstrationen war vorbei, alle Beteiligten legalisiert oder professionalisiert und die nachkommende Generation der 1990er Jahre mit ihren Raves und Technoparties vollends entpolitisiert – ›Utopie light‹ für Massen von Jugendlichen, ›agitiert‹ vom DJ-Star. Man kann wahrlich nicht behaupten, dass der Technoclub der Ort eines kritischen Diskurses ist. Von hohem Aussagewert ist jedoch das ›Clubbing‹, die Idee des Clubs als eine Art postmodernem Salon von Gleichgesinnten und Aktivisten, der Ausdruck eines komplexen Gewebes zwischen Kunst, Szene und Kommerz ist. Verschiedene technologische und kulturelle Fäden durchziehen dieses Gewebe voller Ungleichzeitigkeiten, Rückkopplungen und Revivals. Zur Diskussion dieser dynamischen und ständig neu abgemischten Textur aus Kunst, Technik und Ideologie werden im Folgenden einige Fäden des in vielen parallelen Strängen verknüpften Feldes aufgerollt.

Serialität und Segmentierung

Mit der Einführung des Videokassetten-Recorders und insbesondere der Durchsetzung des Standards VHS (Video Home System), der 1975 in den Markt für den Konsumerbereich eingeführt wurde¹⁶⁰, wird das klassische Fernsehen mit dem »Durchlauferhitzer« Videorecorder (Siegfried Zielinski) potentiell destrukturiert, Zeit versetzt rezipiert, von Künstlern überhaupt erst als reicher Materialfundus ›gefunden‹¹⁶¹ und weiter verarbeitet bzw. als Film auf Video, von Raubkopisten in der Videotheke um die Ecke feilgeboten. Die Sender reagieren in der Folge und ›signieren‹ ihre Bilder mit dem Sendelogo, dem massenmedialen Relikt einer künstlerischen Signatur.¹⁶² Der konzeptuelle Videokünstler sieht sich im Konkurrenzkampf um mediale Öffentlichkeit in den 1980er Jahren überrollt

¹⁶⁰ Für eine detaillierte Geschichte der technologischen Entwicklung und der heutzutage längst vergessenen Formate siehe Zielinski 1986 und 1989.

¹⁶¹ Auch hier zeigt sich wieder das Fehlen eines geeigneten Vokabulars: Im englischen Sprachgebrauch ist die Rede von »found footage«, im deutschen von »Archivmaterial«. Beide Begrifflichkeiten führen in die Irre, da es sich meist um »zweckentfremdetes« Material handelt, so dass paradoxerweise genau die Videotapes, die sich mit dem Fernsehmaterial originär auseinandersetzen, aus Copyright-Gründen oft den Weg zurück ins Fernsehen versperrt finden.

¹⁶² Dies ist sicher eine Reaktion auf die grassierenden Raubkopien für die überall entstehenden Videotheken, aber doch ein interessanter medialer Prozess des Corporate-Identity-Bewusstseins: Erst der Markenname und das Signet des Senders machen das elektronische Bild identifizierbar.

von der »Neuen Deutschen Welle« der Videoclip-Generation einerseits und von der neo-expressiven Malerei andererseits. Die in Deutschland immer schon strenger und ideologischer als anderswo geführte Debatte um scheinbare Oppositionen wie E (ernste Kunst) und U (Unterhaltung) oder auch Seriosität und Popularität verband sich mit der Diskussion der angemessenen Kontexte zur Wahrnehmung der Videokunst. Nach den heroischen Tagen der Erprobung fernsehtypischer Interventionen durch etwa Keith Arnatt, Peter Weibel, Valie Export¹⁶³ oder auch David Hall in Schottland oder Chris Burden in den USA bot das Fernsehen zwar noch immer die potentiell avisierte Massendistribution, doch leider auch ein zunehmend als kompromittierend empfundenes Umfeld durch die Liberalisierung und damit einhergehend Kommerzialisierung der gesamten bundesdeutschen Fernsehlandschaft. Ausnahmen wie das Nischenfernsehen Das kleine Fernsehspiel des ZDF, das dem Medium Video vor allem im Rahmen des erzählerischen Experimentierens Möglichkeiten bot, bestätigen die Regel.

Die Angst des Fernsehens vor Experimenten der Wahrnehmung, die dem Zuschauer nicht zugemutet werden konnten, hatte nicht zuletzt zu dem bereits zitierten Schlagwort der Documenta 6 geführt: »VT ≠ TV«. Doch die Demonstration eines autonomen Anti-Fernsehens durch die Übertragung von Videobändern im Dritten Programm der ARD bereitete den televisionären »Boden«, um nach einer fernsehadäquaten künstlerischen Aussage zu forschen, die nicht zugleich auch die Systemfrage nach dem Schicksal der Kunst im Fernsehen fundamentalistisch stellte. Nachdem die Aspekte-Redaktion des ZDF zur Documenta eine eben solche reflektierende TV-Aktion von Richard Kriesche produziert hatte, nahm 1978 »Das kleine Fernsehspiel« als erste Redaktion im deutschen Fernsehen das künstlerische Video so ernst wie den boomenden deutschen Autorenfilm. Bemerkenswert ist allerdings die Tatsache, dass mit »Video 50« von Robert Wilson die erste Videokunstproduktion einem prominenten amerikanischen Theaterregisseur anvertraut wurde. Noch vor der Einführung von MTV hatte Wilson aus seiner amerikanischen Perspektive erkannt, dass Fernsehen nicht ein Medium der Konzentration und Indoktrination,

¹⁶³ Vgl. die Debatte um die experimentelle TV-Produktion von 1969: »Black Gate Cologne« von Otto Piene und Aldo Tambellini oder auch die Distanzierung des Moderators Peter Iden, Hessischer Rundfunk, von den Inhalten der Live-Satelliten-Eröffnung der Documenta 6, 1977.

sondern der Zerstreuung, Beiläufigkeit und Serialität ist.¹⁶⁴ Sein Band reflektierte dies durch die Reihung von 50 Szenen zu je 30 Sekunden, deren Verknüpfung nicht dramaturgisch, sondern assoziativ war, ganz ähnlich wie die Verknüpfung der 1'30-Nachrichtenspots zwar eine Rangfolge der Wichtigkeit behauptet, aber keinen allgemeinen Zusammenhang herstellen kann (weswegen gerade die Bemühungen um Überleitungen so krampfhaft wirken). Wilson ging es damit also nicht um die Brechung eines strukturellen TV-Standards, gar um die kritische Entlarvung eines solchen, sondern um die künstlerische Nutzung der faktischen Rahmenbedingungen. Er bewies damit, dass die immer wieder aufgestellte Differenz zwischen Fernsehen als visualisiertem Radio und dem experimentellen Medium Video keine essentielle, sondern eine historische und kontextuelle Differenz ist.

Einer der beliebtesten deutschen Talkmaster jener Zeit, Robert Lembke, glaubte, dass sich mit der Einführung des Fernsehens in die deutschen Wohnzimmer, bildlich gesprochen, der Kreis ums Lagerfeuer zu einem Halbkreis geöffnet habe. Diese in Deutschland charakteristische Überschätzung der manipulativen und suggestiven Macht des Fernsehens, die an der Ausrichtung auch der Möblierung des Wohnzimmers auf die Fernsehperspektive abzulesen ist, löste sich unter amerikanischem Vorzeichen mehr und mehr zu einem bewegten Tapetenmuster auf. Nam June Paiks Recycling und Remixing seines Materials ist daher ein so offensichtlich amerikanisches, ornamentales ›Schnittmuster‹, eine selbstreferentielle Tautologie, gegen die sich in Deutschland immer Widerstand geregt hatte. Das Fernsehen blieb schon in der Kritischen Theorie Adornos und Horkheimers der Apparat, der »alles mit Ähnlichkeit schlägt«¹⁶⁵. Wenn man mit Zielinski Fernsehen als seriellen Supertext – fragmentarisch, dispersiv, variabel – begreift, musste man schon wie Klaus vom Bruch an den meditativen Sog des Loops glauben – »Ich habe den Anspruch, dass Du ein Tape von mir hundert Mal

¹⁶⁴ Serielle Videoarbeiten finden sich seit den frühen 1980er Jahren z. B. bei Herbert Wentscher in »Alles bestens – Videolieder«, Jenny Holzer in ihren »TV Ads«, Stan Douglas in »Monodramas« und bei dem französischen Künstler Robert Cahen in »Cartes Postales«. Gemeinsam ist diesen Konzepten, dass sie für Programmlücken des Fernsehens gedacht sind und nicht als eine lineare Reihe von Szenen auf Videoband. Die extreme Standardisierung der Zeitschienen aus Gründen der Programmplanung formatiert bis heute die Produktion, so wie der Videoclip auf einer maximalen Länge von ca. 3–4 Minuten basiert.

¹⁶⁵ Theodor W. Adorno und Max Horkheimer zit. in: Zielinski 1989, S. 288.

sehen kannst«¹⁶⁶ –, um das Fernsehen mit der Potenzierung seiner eigenen Mittel schlagen zu wollen: extreme Verdichtung gegen extreme Zerstreuung. Interessanterweise hält vom Bruch diese Ökonomie der Aufmerksamkeit des extrem verdichteten Augenblicks für die adäquate Haltung sowohl gegenüber dem Fernsehen als auch dem Museumskontext.

Ökonomie des Marktes

Ein institutionelles Medienlabor – eine alte Forderung Bertolt Brechts an das staatliche Radio, Walter Ruttmanns an die Filmindustrie und der Videokünstler an das Fernsehen generell – realisierte sich in Deutschland nur im Bereich der elektronischen Musik und akustischen Kunst beim WDR.¹⁶⁷ Die bekannte Anti-Haltung besonders der deutschen Künstler zum Staatsfernsehen resultierte nur in subversiven Aktionen illegalen »Mikro-Fernsehens«¹⁶⁸ – von Individuum zu Individuum aus dem eigenen Studio. Die erste deutsche Produzentengruppe »ATV« (Alternativ TV) mit Klaus vom Bruch, Marcel Odenbach und Ulrike Rosenbach reagierte auf die faktische Sendeblockade mit einer eigenen Strategie der Sendung für Nachbarn und Freunde im Umkreis von ein paar hundert Metern. Einer anderen Stimme Gehör zu verschaffen im Konzert der Massenmedien, das versuchten auch die Aktivisten des »Radio Dreyeckland« Mitte der 1980er Jahre. Ihr illegaler Sender in den oberrheinischen Wäldern sendete regelmäßig 10 Minuten lang (eben nur wenig kürzer, als die Post zum Anpeilen des Senders benötigte) Gegeninformationen zur politischen Protestbewegung aus der Sicht der Beteiligten und Betroffenen.

Doch nicht nur das Fernsehen stellte Barrieren dar, auch der Kunstmarkt weigerte sich beharrlich, Videokünstler aufzunehmen. Symptomatisch war die Ausstellung »Westkunst« in Köln 1979, die erstmalig und offenkundig

¹⁶⁶ Klaus vom Bruch, »Der Künstler und der Clip«, in: *SPEX*, April 1984, S. 37.

¹⁶⁷ Vgl. Dieter Daniels »Kunst und Medien«, in: *Die Epoche der Moderne. Kunst im 20. Jahrhundert*, Christos Joachimides/Norman Rosenthal (Hg.), Ostfildern 1997, S. 559. Vgl. Bertolt Brecht, *Werke*, Bd. 2, Frankfurt/Main 1967, S. 123; Ruttmann 1930, S. 65. Neben dem elektronischen Studio von Karlheinz Stockhausen schuf Klaus Schöning in den 1960er Jahren bereits das Studio Akustische Kunst. In den USA sind verschiedene Labs z. T. für Künstler sehr fördernd gewesen, hier z. B. WGBH in Boston und WNET 13 in New York. In Deutschland wird erst in den 1990er Jahren mit der Schaffung der KHM Kunsthochschule für Medien in Köln sowie dem Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe eine staatlich geförderte künstlerische Laborsituation für den Fernseh- wie auch den musealen Kontext realisiert.

¹⁶⁸ Nach der Terminologie von Makro-, Meso- und Mikro-Fernsehen von René Berger, zit. in: *Videokunst in Deutschland 1963–1982*, Wulf Herzogenrath (Hg.), Stuttgart 1982, S. 14.

demonstrierte, dass sich zu den konzeptionellen Schwierigkeiten, Video als nicht-auratisches Medium zu vermarkten, nun auch die Vorliebe der Galeristen und Kuratoren gesellte, sich der »frischen« und auch vermarktbar Attitüde der jungen expressiven Maler aus Köln oder Berlin-Kreuzberg Raum zu geben. Marcel Odenbach hat ein eindrückliches Resumé dieser neuen Situation um 1980 gegeben.¹⁶⁹ Es bleibt auch der Verdacht, dass es gerade die Maler waren, die wussten, wie sie die Medien zu nutzen hatten, die also medial dachten: »Die Präsentationsweise ›Wir, die Maler‹ war immer eine Mediengeschichte, also so modern wie möglich, die Produktionsweise, die Malerei, so antik wie möglich.«¹⁷⁰ Die Medien zu nutzen, hieß hier, die Öffentlichkeit als Markt zu nutzen. Genau dies gelang paradoxerweise den Videokünstlern durch ihr ambivalentes Verhältnis zu den Massenmedien nicht. Nicht Produktions-, sondern Distributionsfragen waren entscheidend geworden.

Good Morning, Mr. Orwell

Der Neo-Liberalismus der 1980er Jahre stellte mit Macht die Frage nach der Deregulierung des Medienmarktes. Vorreiter war hierbei die konservative Thatcher-Regierung in England mit der Gründung von Channel 4. Gedacht als ein Korrektiv zur unabhängigen BBC, wurde dieser Sender jedoch ironischerweise von den Redakteuren in einer Weise realisiert, die Raum für eine andere Art von Fernsehen, für Experimente und auch Videokunst im Fernsehen bot. Die Zerschlagung des staatlichen Fernsehmonopols in Deutschland durch die Öffnung zum Privatfernsehen war 1984 von der CDU-Regierung – Thatcher flugs imitierend – ermöglicht worden, zunächst mit RTL plus, ein Jahr später 1985 folgte Sat 1. Die Ära der Kommerzialisierung der Medienwelt begann in Deutschland am 1. Januar 1984, just an dem Tag, an dem Nam June Paik sein fulminantes Satellitenprojekt »Good Morning, Mr. Orwell« mit viel Eigenkapital realisierte.¹⁷¹ Hier singt die Pop-Sängerin Sappho »TV frißt euer Hirn auf«, Beuys und seine Tochter Jessyka setzen die Aktion »Hose für das 21. Jahrhundert« in

¹⁶⁹ Siehe auch den Text von Marcel Odenbach, »Vielfältig, verwirrend und schnelllebig – Die achtziger Jahre«, in: Frieling/Daniels 2000, S. 60–63.

¹⁷⁰ Der Maler Peter Bömmels in: *SPEX*, April 1984 S. 36.

¹⁷¹ An dieser Kooperation zwischen New York und Paris (Centre Pompidou) beteiligte sich wie schon an der Satellitensendung 1977 der immer an möglichst großer Distribution seiner Ideen interessierte Joseph Beuys. Siehe auch den Text von Nam June Paik, »La Vie, Satelliten – eine Begegnung, ein Leben«, in: Frieling/Daniels 2000, S. 71–74.

Szene und prangern den Materialismus der Welt an, John Cage, Allen Ginsberg, Laurie Anderson und viele andere tragen zu diesem Mega-Mix in der Tradition von »Global Groove« (1973) bei. Mit der Gratwanderung zwischen E- und U-Kunst erreicht Paik über 10 Millionen Menschen, inklusive der späteren Wiederholungen sogar über 25 Millionen weltweit. Was 1977 Douglas Davis nur in seiner Performance »Die letzten neun Minuten« eine Verständigung von Mensch zu Mensch per Satellit simulierte, wird hier zur globalen Probe der Völkerverständigung in Echtzeit von West nach Ost und zurück via Paris. Damit steht Paik wie ein Solitär in der künstlerischen Szene, ein Mittler zwischen Kommerz und Kunstanspruch, während zur gleichen Zeit Filmemacher und Künstler in Deutschland eher düstere Orwell-Fantasien aufzeichneten und inszenierten – siehe Michael Kliers »Der Riese« (1983) und Dieter Froeses komplexe Closed-Circuit-Installation »Unpräzise Angaben (Not a Model for Big Brother's Spy-Cycle)« von 1985.¹⁷²

Videoclip und Selbstreferenzialität

Paiks Bildermix war nicht nur ein Modell, er profitierte auch noch von dem Erfolg des amerikanischen Musikkanals MTV (Music Television), der weltweit über Satellit oder Kabel einen 24-Stunden Endlosloop der Musikindustrie sendet, ein Kult-Fernsehen, das die Erfolge des »Beat-Club« von Radio Bremen Anfang der 1970erweit in den Schatten stellte und selbst die rebellischsten Gegenbewegungen wie Punk bereits seit 1981 in sein Programmschema integrierte. Video wurde zum kommerziellen Standard, aber anders als es sich die Pioniere der ersten Dekade vorgestellt hatten. Die kritisch mit den Bildern und gegen die Systeme operierende Videokunst sah sich plötzlich rechts überholt von einer explodierenden Bildsprache, die zwar bei genauerer Betrachtung nur wenige Stilmittel unendlich variierte und zu einem Dauerloop formte, aber den skeptischen Fernsehzuschauern ein Wahrnehmungstempo abverlangte, das diese schließlich kapitulieren ließ. Im Zuge der postmodernen Theorien setzte MTV ganz neue Bildstandards und »production values«, die weder kritisch noch alternativ zu korrigieren waren. Die Videokunst geriet spätestens jetzt in den Ruch einer längst obsoleten Opposition oder eines peinlichen Dilettantismus. Mit

¹⁷² Siehe auch Michael Klier, »Die obszöne Geste des Video – Gespräch mit Brigitte Kramer«, in: ebd., S. 95–96.

MTV verwischten die Grenzen zwischen Kunst, Fernsehen und Kommerz vollends.¹⁷³ Die Frage stand im Raum: In welchem Kontext kann das elektronische Bild noch als ein künstlerisches wahrgenommen werden?

Die forcierte Wiederholung, der auf das Prägnanteste reduzierte Loop oder die permanent mutierende Bilderkette sind die logische Variation zum tautologischen Videofeedback der Generation der 1970er Jahre. Als Material findet ein Künstler wie Klaus vom Bruch im Prinzip die ganze »Welt«, denn die »Welt ist alles, was ins Fernsehen fällt«¹⁷⁴, formuliert er noch 1999, salopp Wittgenstein paraphrasierend. Das Rauschen des Fernsehers ohne Signal wird abgelöst vom unendlichen Fluß der Programme. Die Sendelücken schließen sich, nach dem Videorecorder übernimmt nun auch das Zapping im Sinne Wolf Vostells die Dé-coll/age der Programmeinheit, und damit verabschiedet sich das Fernsehen endgültig von der Idee eines Sozialität begründenden Mediums, dem »Kaminfeuer«, das Jan Dibbets schon 1969 in die Fernsehstuben zum Ende des Programms sendete.¹⁷⁵ Die These vom Fernsehen als Abbild der Realität, als »Fenster zur Welt«, wurde nun offenkundig als mediale »Produktion von Welt« erkennbar. Adib Fricke karikiert diese narzisstische Selbstbezüglichkeit auch in der Kunstwelt, wenn er ein Zufalls gesteuertes Sprachprogramm als scheinbaren Dialog zweier Rechner installiert. Der Kunstinteressierte schaut der sprachlichen und semantischen Akrobatik amüsiert zu, als handle es sich um ein digitales linguistisches Mobile. Mit »Ontom«, »Smorp«, »Yemmels«, »Flogo« und anderen Wortschöpfungen geht Fricke später soweit, seine künstlerische Forschung mit dem Trademark »TWC« (The Word Company) zu versehen.¹⁷⁶ Man benötigt eine diversifizierte Produktpalette, wenn man »Welt« produzieren will, die sich auch verkaufen lässt.

»Wahrscheinlich guckt wieder kein Schwein« – das Dilemma der Offenen Kanäle
Was so parodistisch daherkommt, weist auf eine der wesentlichsten Konstanten des Fernsehens hin: Im Gegensatz zum Kino oder zur Ausstellung bleibt der TV-

¹⁷³ Vera Bódy und Peter Weibel dokumentieren die Bandbreite des Phänomens in ihrer Video- und Buchpublikation *Clip Klapp Bumm*, Köln 1986.

¹⁷⁴ Siehe Klaus vom Bruch/Daniel Pflumm, »Zum einen Auge rein, zum andern Auge raus – Moderation des Gesprächs: Tilman Baumgärtel«, in: Frieling/Daniels 2000, S. 132–136.

¹⁷⁵ Helmut Mark simulierte später dann wieder dies verlorengegangene Rauschen als »mediative Skulptur« (siehe die CD-ROM in: Frieling/Daniels 2000).

¹⁷⁶ Siehe <http://www.thewordcompany.com>.

Zuschauer eine virtuelle Größe – für die Kunst, die an Austausch und Kritik interessiert ist, eine untragbare Bedingung. Dennoch wurden von Anfang an Projekte zum interaktiven Fernsehen mit Skepsis aufgenommen, zumal wenn sie von staatlicher Seite lanciert wurden. Im Rahmen des öffentlich-rechtlichen Rundfunks der BRD und der föderalen Struktur der ARD benötigten die deutschen Politiker ein »bildungspolitisches« Argument für die Privatisierung des Fernsehens über die Kabeltechnologie. Die Ludwigshafener »Programmgesellschaft für Kabel und Satellitensendungen« (PKS) fungierte daher als medienpolitisches Feigenblatt mit ihrem Konzept der »Offenen Kanäle«, die nachdem amerikanischem Vorbild der Public-Access-TV-Stationen entstanden. Zu Anfang noch als Pilotprojekt mit Rückkanälen ausgestattet, die den Traum vom interaktiven Fernsehen zumindest in Form von direkter Programmbewertung als Ja – Nein oder simplen Multiple-choice-Fragen ins Visier nahm, rief dies jedoch im Jahr George Orwells auch virulente Ängste der Bürger vor staatlicher Kontrollmöglichkeit der Privatsphäre hervor. Heute hat sich das weitergehende partizipatorische Konzept des Rückkanals und des Zweiweg-Fernsehens, von dem schon Paik träumte, auf die bloße Markt- und Quotenerfassung eines statistischen Querschnitts reduziert.

In den Offenen Kanälen kann jedoch noch heute jeder Bürger nach festgelegtem Schema freien Zugang zu einfachsten Produktionsmitteln und Sendeplätzen erhalten (einzige Bedingung für Equipment-Ausleihe und ein paar Stunden Schnittzeit: Die Produzenten müssen kostenlos senden!). Doch ließ sich weder die Alternativszene, die in ihrem Professionalisierungstrend keine unbezahlte Sendung hätte produzieren wollen, noch die künstlerische Szene zu einer nachhaltigen Nutzung dieser Kapazitäten bewegen. Zu diffus und kontaminös erschien der Kontext und ein nennenswertes Publikum war auch nach Jahren noch nicht in Sicht. Dieser Kontext, prinzipiell offen auch für linke wie rechte Positionen, konnte auch Fragen nach Zensur aufwerfen – dürfen die islamischen Fundamentalisten ihre Propaganda staatlich gefördert senden? Der »Offene Kanal« – nicht dem Prinzip nach, aber als »real existierender Kanal« – erwies sich zumindest in utopischer Perspektive als Sackgasse, denn auch tolerante Medienbenutzer erwarten zurecht eine medial ansprechende bzw. entsprechende Aufbereitung der Information. Niemand erträgt auf Dauer

langweiliges Fernsehen.¹⁷⁷ Ein Medium, das zu niemandem vermittelt, führt sich aber selbst ad absurdum.

Medienkünstlerische Reflexe auf die deutsch-deutsche Problematik

Während im Westen die Angst vor dem Orwellschen Überwachungsstaat zunahm, auch wenn Paik 1984 die Negativ-Utopie Orwells mit seinem fröhlichen »Good Morning, Mr. Orwell« beantwortete, erlebten die Künstler der DDR spätestens mit der Ausbürgerung Wolf Biermanns 1979 ihr Land als einen offen restriktiven Überwachungsstaat, der künstlerische Kritik auch nicht mehr im Ansatz zuließ. Untergrundszenen von Performern, Malern und Filmemachern bildeten sich, wie sie die Video- und Buchpublikation »Gegenbilder« ausführlich dokumentiert.¹⁷⁸ Der Fall der Mauer brachte hier eine Fülle künstlerischer Reaktionen. Auch wenn vor dem Fall der Mauer nur in seltenen Fällen das deutsch-deutsche Verhältnis Thema einer Arbeit war – eine Ausnahme war hier zum Beispiel Hartmut Jahn mit seinem Tape »Deutsch-deutsche Fragmente« (1985) –, reagierten Rike Anders, Egon Bunne, Antal Lux, Marcel Odenbach und viele andere¹⁷⁹ direkt auf die Entwicklung in Deutschland nach dem Fall der Mauer. Wie sehr das Verhältnis BRD – DDR jedoch als propagandistisches Verhältnis verschiedener Massenmedien genauer zu analysieren war, erarbeiteten mit etwas mehr Abstand zum Beispiel Frieder Schock und Renata Stih (1997) zum Thema Print-Propaganda oder Julian Rosefeldt und Piero Steinle zum Thema der TV-Nachrichten (1998)¹⁸⁰.

Von dem elementaren Bedürfnis nach Informationsaustausch zwischen Ost und West profitierte im Frühjahr 1990 der Leipziger Piratensender »Kanal X« (als Name mit einem Augenzwinkern zur Kategorie X-rated – »nur für

¹⁷⁷ Im Public Broadcasting System der USA gingen die alternativen Medienaktivisten von Paper Tiger Television dagegen alle 14 Tage mit festem Programmplatz auf Sendung. Auch »Unser Fernsehen« (UTV) stellt noch einmal Mitte der 1990er Jahre konkrete Überlegungen zu einer anderen TV-Ökonomie an.

¹⁷⁸ Vgl. *Gegenbilder – filmische Subversion in der DDR 1976–1989*, hrsg. von Karin Fritzsche/Claus Löser, Berlin 1996; Videoproduktionen konnten aufgrund der fehlenden Produktionsmittel praktisch nicht realisiert werden. Erst sehr spät, ab 1987, gab es staatlicherseits erste Versuche, hier ein begrenztes Experimentierfeld zuzulassen (Videowerkstatt der FdJ und des VBK, Verbandes Bildender Künstler der DDR).

¹⁷⁹ Egon Bunne, »Alles wandelt sich«, Rike Anders, »Die Farbe Braun«, Antal Lux, »Identität«.

¹⁸⁰ Frieder Schock/Renata Stih, »Neues Deutschland BILD« (1997), und Julian Rosefeldt/Piero Steinle, »News« (1998), siehe die CD-ROM in Frieling/Daniels 2000.

Erwachsene« – in der amerikanischen Filmzensur).¹⁸¹ Solange unklar war, wer was in der formal noch existierenden DDR zu sagen hatte und auch noch die Macht besaß, es durchzusetzen, solange konnten entstehende Freiräume besetzt werden. Kanal X, dessen Hardware als ›Kunstwerk‹ vom westdeutschen Künstler Ingo Günther über die damals noch bestehende deutsch-deutsche Grenze transportiert wurde, installierte einen TV-Sender auf dem Dach des von der Bürgerbewegung »Neues Forum« besetzten »Hauses der Demokratie« in Leipzig und wurde so zum einzigen unabhängigen Fernsehsender in der Geschichte der DDR. Als ›Kunstwerk‹ importiert, von einem Ost-Kurator (Joerg Seyde) und einem West-Künstler (Norbert Meissner) sowie einer Gruppe von Aktivisten über ein Jahr lang betrieben, gelang ein Transfer künstlerischer Impulse in die Massenmedien, der deutsch-deutsche Mediengeschichte schrieb. Diese war bis dato geprägt von den Auswirkungen der Propaganda des Kalten Krieges und einer medialen Hegemonie des westdeutschen Fernsehens über das ostdeutsche mit seiner legendären Magazinsendung »Der Schwarze Kanal« zur Denunziation der BRD. Während im institutionalisierten DDR-Fernsehen die Jugendsendung »1199« (Postleitzahl der Produktionsstätten in Berlin-Adlershof) erste Gehversuche in unabhängigem Journalismus und MTV-poppigem Tempo wagte (Katrin Willim zum Beispiel mit ihrem Clip »Born in the GDR«), realisierte Kanal X aus der Illegalität heraus ein echtes Bürgerfernsehen, das auch als Exportmodell für Osteuropa gedacht war:

»Ingo Günthers Absicht war es gewesen, hiermit einen Modellfall für autonome Oppositions-Medien in der gesamten Umwälzung in Osteuropa zu schaffen. So sollten auch der Sender und das Studio von Kanal X nach dessen Wandlung zu einer professionellen TV-Produktion nach Rumänien weiterreisen, wo sie allerdings noch bis zum heutigen Tage vom Zoll beschlagnahmt an der Grenze festliegen. Wie schon Lenin wusste, gelingt der Export von Utopien nur in seltenen Fällen.«¹⁸²

Windows 84

Vom ›Fenster zur Welt‹ und dem Ausguck einer imaginierten Zentrale auf die Welt durch ein Netz von Überwachungskameras führt eine Entwicklung hin zum selbst-referenziellen ›Fenster im Fenster‹. Ohne sich vielleicht des strukturellen

¹⁸¹ X bezeichnet allerdings auch »ungelöste Fälle« in archivarischen Signaturen, siehe die TV-Serien »Aktenzeichen XY ungelöst« oder »Akte X« in neuerer Zeit.

¹⁸² Dieter Daniels, »Utopie – Wozu?«, in: Ingo Günther, *Republik.com*, Susanne Rennert/Stephan von Wiese (Hg.), Ostfildern 1998, S. 56.

Zusammenhangs bewusst zu sein, übertrugen die politisch Verantwortlichen, nicht ganz der liberalen Deregulierung trauend, das Prinzip des Apple-Betriebssystems mit seinen »Windows« (heute erfolgreich von Microsoft usurpiert) auf das Fernsehsystem der BRD. Auf der stets fließenden Oberflächentapete des Kommerzfernsehens installierten sie per Gesetz kleine Zeitfenster für unabhängige Produzenten von »Qualitätsfernsehen«, so dass indirekt auch die privaten Kommerzsender ihr Scherflein zum bildungsbürgerlichen Programmauftrag beitragen müsse. Plötzlich entstanden Nischen für zum Beispiel die westdeutsche Produzentengruppe Kanal 4 um den ehemaligen ZDF-Redakteur Carl Ludwig Rettinger oder die Firma des Filmemachers Alexander Kluge DCTP (Development Company for Television Programs), die mit Hilfe des »Spiegel TV« und des japanischen Konzerns Dentsu seitdem regelmäßig essayistische Sendungen programmiert. Wie ein U-Boot im Meer der ausufernden »Verdummung«¹⁸³ reizen sie den Kontrast zum kommerziellen Umfeld von RTL oder Sat 1 bis zum Äußersten aus. Alexander Kluge verband damit anfangs sogar die Hoffnung auf eine neue Art von Kinematografie. Das reduzierte Design mit Reminiszenzen an die Zwischentitel der Stummfilmära wirkte auch stilbildend für eine neue Bild und Text verbindende Magazinform, aber die unvorstellbare inhaltliche Dominanz des Interviewers Kluge wie auch die hochkulturelle Esoterik ließ nicht nur den RTL-Chef an den Sendungen verzweifeln. Mit der Etablierung des deutsch-französischen Kultursenders ARTE verloren diese »Fenster« schließlich an Bedeutung. Die »Säuberung« in eine diversifizierte Produktpalette von Programmkanälen hatte begonnen.

Doch zuvor wurde der Siegeszug der Privatsender noch begleitet von durchaus unerwarteten Experimenten: 1989 gelang der Bonner Galeristin Philomene Magers und der Kunstjournalistin Regina Wyrwoll ein einwöchiges Experiment. RTL-Kunstkanal präsentierte eine ungewöhnliche Mischung aus Kunstberichterstattung, künstlerischen Tapes und medialen Interventionen.¹⁸⁴

¹⁸³ Interview mit Alexander Kluge in: *Intervalli tra film video televisione*, Valentina Valentini (Hg.), Palermo 1989, S. 101.

¹⁸⁴ Siehe Text von Regina Wyrwoll, »KUNSTKANAL – Künstler machen Fernsehen«, in: Frieling/Daniels 2000, S. 91–92. Nach ihrer mündlichen Aussage realisierte sich die Initiative aufgrund einer subversiven Aktion eines Abteilungsleiters – ein eingeschmuggeltes Formular in der Unterschriftenmappe des RTL-Fernsehdirektors Thoma. Der ORF sendete 1986 ebenfalls eine Woche seine »Videonale« mit Videotapes, Debatten und Live-Events; siehe Heidi Grundmann,

Dass die ›Appropriation‹ der Privatsender kein Modell einer längerfristigen Kooperation sein konnte, versteht sich von selbst, auch wenn RTL in der Folge immer wieder einer publikumswirksamen Präsentation von Kunst in bezug auf das Fernsehen aufgeschlossen war, wie zum Beispiel 1997 die Unterstützung der Ausstellung »Der Traum vom Sehen« zur Kulturgeschichte des Fernsehens unter Beweis stellte.¹⁸⁵

Distribution und Präsentation

Das Fernsehen wiederholte damit eine Entwicklung, wie sie auch im eher unfreiwillig gewählten ›Exil‹ der überall boomenden Videofestivals sich zeigte. Diese Ära setzte im deutschen Raum ebenfalls 1984 mit der Videonale Bonn und dem Marler Video-Kunst-Preis ein.¹⁸⁶ Sie trugen der Tatsache Rechnung, dass weder die Integration/Infiltration des Fernsehens noch der Galerien/Museen für das künstlerische Medium Video von Erfolg gekrönt war und somit eine regelmäßige Präsentation und Förderung dringend Not tat.¹⁸⁷ Die damals noch vorherrschende Form des Videotapes schien einerseits einen regelrechten Boom zu generieren (eine Frage der besseren und billigeren Videostandards, aber auch dies nicht zuletzt ein MTV-Effekt), andererseits zur virtuellen Unsichtbarkeit verdammt. Die boomende künstlerische Produktion fand noch immer keine Gelegenheit zu öffentlicher Aufmerksamkeit. Der Publikumserfolg der Neuen Wilden, die Kommerzialisierung des MTV-Modells, die mit Furor geführten Grundsatzdebatten von Filmemachern¹⁸⁸ und Fernsehprofis, die Skepsis der Galeristen und die historisierende Perspektive der Museumskuratoren, all dies ließ das Bedürfnis nach einem eigenen Ort der Aktualität, des Austauschs und der

»Television in Austria 1955–1987«, in: *Revision – Art Programmes on European Television Stations*, Dorine Mignot (Hg.), Stedelijk Museum, Amsterdam 1987, S. 15.

¹⁸⁵ »Der Traum vom Sehen – Zeitalter der Televisionen«, Ausstellung im Gasometer Oberhausen 1997, organisiert von Triad Berlin auf Initiative von RTL Television, so der Credit im Katalog.

¹⁸⁶ 1988 war das Gründungsjahr der heute wichtigsten jährlichen Festivals in Deutschland, des Europäischen Medienkunstfestivals Osnabrück und des VideoFests (heute transmediale) in Berlin.

¹⁸⁷ Daran konnte auch die erste umfassende Retrospektive »Videokunst in Deutschland von 1963–1982«, von Wulf Herzogenrath und Edith Decker als erste Station im Kölnischen Kunstverein ausgerichtet, nichts ändern – im Gegenteil: Der Rückblick auf die konzeptuellen Ansätze der Pioniere in Deutschland wie Jochen Gerz, Ulrike Rosenbach u.a. sowie ein zeitintensiver »Besuch« der gesamten Ausstellung entsprachen kaum dem neo-expressiven, schnelllebigen Zeitgeist. So wichtig die Ausstellung auch war, für einige kam sie zu früh – Alfred Nemecek, »Zur Hölle mit der Videokunst«, in: *Art*, Nr. 3, März 1983, S. 96ff. – oder zu spät, siehe Odenbach 1989.

¹⁸⁸ Siehe stellvertretend dazu das Interview mit Michael Klier in Frieling/Daniels 2000.

Diskussion entstehen. Die bewusste Abkopplung von diesen höchst negativ aufgeladenen Kontexten ließ eine bis heute stark vernetzte Medienkunstszene erst entstehen, die auch andere Distributionsformen jenseits des etablierten Kunstmarktes erprobte.¹⁸⁹ Neue Quer-Verbindungen wurden lokal wie formal gesucht. »Fusion« allerorten: in der Musik wie beim bewegten Bild. Film, Video, Videogames und Computeranimationen schufen eine neue, multiperspektivische Bildsprache jenseits der kanonischen Kunsttradition.

Cross Culture

Heterogenität, prozessuales Denken und kollektive Produktion im medialen Raum trägt zur Durchkreuzung hegemonialer Ansprüche bei. Diese künstlerische Praxis der Hybridisierung lässt sich sehr deutlich an den dynamischen Gruppenprozesse des netzwerkartigen Projekts *Infermental* von Gábor und Vera Bódy, das sich von 1980, dem ersten Ideenentwurf, bis zu seiner Auflösung 1991 als ein »Informationsspeicher« definiert hat, der jenseits aller Schablonen und Kategorisierungen einmal im Jahr an einem anderen Ort der Welt ein Periodikum von vier bis sechs Stunden visuellen Materials kompilierte. Aufgrund der enormen Verbreitung billiger Produktionsmittel erwies sich die Videokassette nun endlich als ideales Zirkulationsmedium. Ein Manko, wenn auch nur aus heutiger Sicht, war die zu wenig verbreitete und teure Nutzung der Bildplatte oder Videodisc, die einen punktuelleren Zugriff und eine bessere Realisierung des Magazingedankens ermöglicht hätte (und Ende der 1990er durch die Einführung der DVD weltweit überflüssig wurde).¹⁹⁰ Dieser einzigartige Speicher der Trends, Theorien, Bilder und Bewegungen der 1980er Jahre vermittelt auch einen Einblick in die Topoi der Medienkünstler: »New Narrative« oder die Subjektivitäten von Helden und Exzentrikern waren durchgängige Genres; 1985 wurden globale Phänomene als »Ethno-Mondiale« und »Ethno-Occidentale« untersucht; postmoderne Theorien schienen das Interesse an »Ritueller Mechanik«, »Media Mystik« und »Simulacre« zu nähren, während 1986 eine

¹⁸⁹ Das publizistische Interesse des DuMont-Verlages an einer Aufarbeitung des Phänomens Videokunst ging so weit, dass sie 1986 erstmals auch mit dem von Vera und Gábor Bódy herausgegebenen Band »Axis« ein Buch inklusive VHS-Cassette auf den kommerziellen Buchmarkt brachten. Zuvor hatte schon einmal eine U-matic-Cassette des Lijnbaanzentrums Rotterdam die Performances der Ausstellung »Projekt 74« in Köln dokumentiert, aber nie den Zirkel der Kunstzentren verlassen.

¹⁹⁰ Ein zweites Videomagazin war der »Videocongress« aus dem Kölner Raum.

komplette Edition unter dem Titel »The Image of Fiction« kompiliert wurde, ein Titel, der sich auf ein Großteil der künstlerischen Bänderproduktion der 1980er Jahre beziehen lässt. Selbst eine Analyse des Überwachungsstaates wie »Der Riese«, zusammengesetzt allein aus Aufzeichnungen von Überwachungskameras, folgte einer narrativen Filmlogik in der Montage und im Soundtrack. Die Mediatisierung der Lebenswelt, gerade am Vorabend des Orwellschen 1984, wurde als umfassende Fiktionalisierung der Gesellschaft gefeiert oder aus kritischer Sicht denunziert.

Den Prozess des Übergangs vom ›Fenster zur Welt‹ zur globalen ›Produktion von Welt‹ überhaupt erst anschaulich werden zu lassen, das gelang dem »Crosscultural Television« von Antoni Muntadas und Hank Bull (1986). Das im Rahmen von Infermental distribuierte einstündige Kompilationsband visualisierte die Formen der globalen TV-Hegemonie, indem die strukturellen Gemeinsamkeiten der Fernsehformate auf der ganzen Welt kompiliert und analysiert wurden.¹⁹¹ In dieser Veranschaulichung einer Fiktionalisierung und medialen Formatierung unserer Wahrnehmung wird die Herkunft des Begriffs ›Cross Culture‹ aus der amerikanischen Kulturosoziologie auf das Medium Fernsehen und den Kontext Kunst übertragen.

Festivals boten für grenzüberschreitende und vernetzte Projekte einen idealen Ort der Präsentation und Kommunikation, deren Produktion zuallererst sich aus anderen Lebens- und Arbeitszusammenhänge generierte. »Cross Culture« nannte Wolfgang Max Faust bereits 1985 auch das Phänomen einer Gegenstrategie zu den sich isolierenden Subkulturformen, die sich jenseits aller Formatfragen mit Gruppenphänomenen verbindet: »statt der Isolation die Verkettung, die permanente Vermengung von Eigenem und Fremdem«.¹⁹² Im Gegensatz zum Fusion-Begriff des Jazz und Rock, mit dem etwa die Musiker und Performer der »Notorischen Reflexe« operierten, verblüffte die Berliner Gruppe Die Tödliche Doris mit dem Konzept des ›Durchkreuzens‹ von Stilen, Erwartungen, Traditionen. Ihre mediale Haltung bestand weniger in der Verbindung von Musik und Bild, Play und Replay, als vielmehr in der Schaffung einer eigenen Art von privater Öffentlichkeit und der parodierenden und

¹⁹¹ Gusztáv Hamós und Christoph Dreher hatten 1983 bereits ähnliches in dem Band »Commercials« unternommen.

¹⁹² Wolfgang Max Faust, »Cross Culture – eine neue Tendenz in der Kunst«, in: *Kunstforum International*, Bd. 77/78, 1985, S. 166.

dilettierenden Verkettung von Medien, Aktionen und Konzepten. Unterschiedliches zusammenzufügen, ohne ein Drehbuch oder eine übergeordnete Struktur zu verfolgen, die Lust an der Überkreuzung und Konterkarierung, das dilettierende Basteln als Antwort auf kommerzielle ›production values‹, ein bewusstes Außenseitertum mit Affinitäten zum fröhlichen Abseits und dem parasitären Zitat – der Werkbegriff und das Konzept einer autonomen Kunst werden zwar nicht negiert, aber sie stehen hier nur probeweise neben einer Reihe anderer Aggregatzustände von Die Tödliche Doris. Kunst und Leben sind auch in Zeiten des postmodernen Diskurses ineinander verwoben, aber als eine vielfältige mediale Praxis ohne utopischen Anspruch. In der Post-Punk-Ära Mitte der 1980er Jahre in Berlin beharrte Die Tödliche Doris auf Widerspruch zur Vereinnahmung. Dies macht sie zum paradigmatischen Aushängeschild einer Cross Culture-Szene, die sich gerade nicht als »Szene« begreift, sondern als Gast in den verschiedenen Kontexten. Von dieser Praxis des selbstverständlichen Agierens in unterschiedlichsten Rollen lassen sich, gerade auch aus Sicht der Positionen der 1990er vielfältige Verknüpfungen herstellen zu den frühen Performern als Dienstleistern in der Kunst wie M. Raskin Stichting Ens. oder der Gruppe um Minus Delta t, aus der später das Ponton European Media Lab¹⁹³ hervorgegangen ist. Die Produzenten agieren in variablen Kontexten: Musiker und Künstler Carsten Nicolai spielt zum Beispiel sowohl auf dem Klavier der Plattenlabel wie dem der musealen Präsentation. Allein die Wahrnehmung des Publikums hinkt hinterher: Zeitgenossenschaft dokumentiert sich noch immer vornehmlich in geschlossenen Kreisen der Kunst- oder Musik-Szene.

Hybride Vernetzungen der 1990er Jahre

Das wachsende Desinteresse junger Künstler und Künstlerinnen an einer musealen Präsentation im »White Cube« lassen das zu Anfang der 1990er Jahre noch dominante Konzept der Videoskulptur, dessen Implikationen bereits in Kapitel 1 ausgeführt wurde, als Intermezzo auf dem Weg zum offenen medialen Kunstwerk erscheinen. Die Bezüge und Affinitäten der heterogenen und multimedialen Produzentengruppen der 1980er Jahre zu den aktuellen Positionen der 1990er Jahre unter dem Vorzeichen eines vernetzten Kontextes spannen

¹⁹³ Siehe ihr Manifest »European Mobile Art Project – Die neue Eloquenz im öffentlichen Raum«, in: Frieling/ Daniels 2000, S. 259–262.

retrospektiv das sinnfälligere Netz. Die (emotionale) Partizipation, Grundlage vieler interaktiver Installationen, und die Faszination durch potentiell offene Strukturen weist auf ein Phänomen hin, das sich mit der öffentlichen Inszenierung von Arbeitsprozessen, Workshops und Kommunikationsorten in Bezug setzen lässt.¹⁹⁴ Heute wie damals wird die prozessuale Verkettung disparater Elemente und Low-Tech-Produktionsformen öffentlich ausgestellt, ein Work-in-progress mit emotionaler Beteiligung des Publikums. Die Intimität wie Absurdität der ausgestellten Dialoge eines Paares, dessen Internetkommunikation inklusive der Widersprüche, Missverständnisse und Redundanzen Christian Jankowski ausstellt, nutzt genau diesen Prozess einer ständigen Verkettung weiterer Medialisierungen: vom Internet zum Theater zum Video zur Ausstellung. Nichts, was nicht über »copy and paste« in neue Kontexte eingesetzt werden könnte. Auf der anderen Seite wendeten sich Felix Stefan Huber und Philip Pocock gegen die Subsumierung unter einen zu eng gefassten und vordefinierten Kontext der Netzkunst in einem Computer- und Arbeitsambiente bei der Documenta X, 1997. Für ihre »Travel as art«-Projekte ziehen sie das temporär als Lebens- und Arbeitsraum umfunktionierte Museum vor. Die Medien spielen hier zwar die dominante Rolle in der Konstruktion von Erzählung, bleiben aber der oft sehr materialreichen Form der Präsentation untergeordnet.¹⁹⁵

Zwischen Appropriation des Museums und anti-institutioneller Kritik changiert ein ganzes künstlerisches Spektrum. Zwischen dem »White Cube« der 1980er Jahre und der bis heute praktizierten »Black Box« hat sich auch ein öffentlich ausgestellter Privatraum angesiedelt, der die Subjektivierung in der Kunst als Schnittmenge und Archiv verschiedener privater wie öffentlicher Faktoren begreift – siehe zu diesem ganzen Komplex und zu dem Erbe von Dan Graham noch einmal die Anmerkungen oben in Kapitel 1. Die gerade im Berliner Kontext entstehende Clubszene war hier Stil bildend auch für Bildende Künstler: Der »art club berlin«, der die Präsentation von Videos mit einem mobilen Clubsystem verbindet, Carsten Nicolai oder auch Daniel Pflumm mit ihrem Crossover zwischen Clubszene und den Zentren zeitgenössischer Kunst verdeutlichen trotz aller Vermischung der Funktionen, dass eine tatsächliche

¹⁹⁴ Siehe z. B. das Konzept des HybridWorkSpaces auf der Documenta X, 1997.

¹⁹⁵ Siehe auch Philip Pocock, »Eine Beschreibung von ›The Equator and Some øtherlands‹«, in: Frieling/ Daniels 2000, S. 232–236.

Fusion zwischen Club und Museum weder möglich noch überhaupt erwünscht ist. Doch zeugen diese Grenzgänger von einer multimedialen und multilokalen Präsenz der Künstler. Subkultur, Kunst und Kommerz in der Technobewegung koppeln sich zu einer breiten Bewegung, bewusst mit den Rahmenbedingungen der kapitalistischen Gesellschaft spielend. So spiegelt das Loopen von Corporate Identity Logos und die Generierung sowie Parodierung der bekannter Markennamen die Konsequenz einer totalen Innenansicht unserer Gesellschaft. Die Fusion im Sinne der Verschmelzung der Differenzen und der Kreierung eines neuen Stils war noch ein Anliegen der One-World Generation, die Player und Kombattanten der 1990er Jahre haben an die Stelle einer ganzheitlichen Vision nun eine hybride Praxis gesetzt. So verweist der »HybridWorkSpace« der Documenta X sowohl etymologisch gesehen auf sein Zwitterwesen und seine Ambivalenz, als auch auf die vielfach aufscheinende Hybris, auch innerhalb des Kunstkontextes dezidiert an nicht-ästhetisierenden Praktiken festhalten zu können. Insofern bestätigt sich Georg Christoph Tholens These von der doppelten Definition des Hybriden als Mischung und als Maßlosigkeit.

Forum

All die Künstler und Künstlerinnen in den Clubs, Galerien und auf den Festivals, die an den vielfältigen Verbindung von Kunst und Netz arbeiten, stehen im Gegensatz zu Versuchen, genau dieses individualistische Kunstschaffen gänzlich für einen offenen demokratischen Diskurs einer Gemeinschaft aufzugeben, der auf die Gesellschaft Rückwirkungen hat. Wolfgang Staehle, der Begründer des Netzwerks »The Thing« in New York, hält 1992 erneut das vehemente Plädoyer der 1960er Jahre für den Künstler als gesellschaftlichen Akteur: »Der Kunstkontext ist machtlos, wir wissen alle warum. Die Realität wird woanders konstruiert, und wenn wir als Künstler, Schriftsteller oder sonst was da mitreden wollen, müssen wir diese ganzen so viel mächtigeren Medien unterwandern, damit wir dafür sorgen können, dass unsere Stimme gehört wird.«¹⁹⁶ Als eine der ersten hat das Ponton European Media Lab mit seinem »Van Gogh TV« auf diese

¹⁹⁶ Wolfgang Staehle in einer Debatte des Bulletin Board Systems »The Thing« am 26. 6. 1992. Friedrich Kittler formuliert dies so: »Kunst unter Computerbedingungen [wird] abgelöst von einer Zauberei, die nicht mehr Allmacht beschwört, sondern Realität (...). Von dieser Macht über das Reelle sind Künstler, wenn sie nicht selber zu Ingenieuren oder Programmierern werden, schlichtweg ausgeschlossen.« In: Kittler 1993, S. 47 und 51.

Herausforderung reagiert und den wohl weltweit bekanntesten Versuch für eine interaktive TV-Plattform zur Documenta 9, 1992, unternommen. Ihre »Piazza virtuale« wurde kritisch und hämisch als Hallo-TV klassifiziert, doch andererseits in seiner Potentialität ebenso euphorisch von den Medienaktivisten begrüßt. Ingo Günther zählte ebenso dazu wie der damalige Leiter der Documenta, Jan Hoet. Auch das öffentlich-rechtliche Satellitenfernsehen 3sat beteiligte sich in der Hoffnung, hier einen Vorgeschmack auf seine eigene Zukunft zu bekommen.

Erfolg und Misserfolg der »Offenen Kanäle«, die von der Internet Community heute simplifizierend mit der Existenz geheimer oder offener Zensur linker und innovativer Produktionsformen in Verbindung gebracht wird¹⁹⁷, sind in den 1990er Jahren angesichts einer neuen partizipatorischen Technologie wieder ein wichtiger Vorläufer in der Diskussion um Elektronische Cafés, virtuelle Foren, Webcams etc. Spuren der frühen, eher anarchischen Ideologie tauchen plötzlich vermittels des neuen Mediums Internet wieder auf. Die Philosophie des Webcastings der Berliner Netzaktivisten von »convex tv.« dient hier als Schlaglicht:

»In den Traditionen von Do-It-Yourself-Kultur, Piratenradio, Audio Art, Improvisation, Feintune-Journalismus etc. senden temporäre Kollektive und Einzelpersonen von ihren Rechnern aus meist irreguläre Programme, die im Zweifelsfall auch ohne Publikum oder content [Hervorh. R.F.] auskommen wollen. (...) Die widersinnige Forderung »jedem sein eigenes Massenmedium« erfindet sich hier ihre eigene Kulturpraxis des dezentralen Webcastings. Wenn jeder ungleichzeitig sendet, entstehen zusätzliche Kanäle von selbst.«¹⁹⁸

Die medienpolitisch entscheidende Botschaft steckt in »dezentral« und »eigen«. Aber was heißt das konkret? Alle Webnarzisse verfolgen nur ihre eigenen Sendungen, besessen von der permanenten Produktion und der endlosen Selbstreferenzialität? Web-TV oder Web Anti-TV für einen Kreis von Insidern und Ingroups? Erst mit speziellen Events scheint sich überhaupt eine Aufmerksamkeit für solch vernetztes Senden herstellen zu lassen, wie schon die »Piazza virtuale« der documenta 92, die ja auch eine »piazza reale« vor Ort war, bewies. Thesenartig formuliert Tholen zumindest für die Videokunst, dass sie

¹⁹⁷ Diese Verschwörungstheorie findet sich z. B. im Text »Utopian Promises – Net Realities« (1995) von Pit Schultz unter: <http://www.is.in-berlin.de/~pit/ZKM/promises.asc>

¹⁹⁸ Selbstdarstellung des Netzradios im Katalog des Kasseler Dokumentar- und Videofests 1998.

»den anthropomorphen Narzissmus [unterbricht], indem sie ihn ausstellt«.¹⁹⁹ Die Distributionskanäle haben sich erweitert, aber auch im Netz ist diese Praxis eine offen narzisstische.

Wir beginnen erst, das Potential des Webcastings mit der Verbesserung der Software zum Videostreaming zu begreifen. Allerdings ist die problematische Kopplung von Technologie und medialer, gar künstlerischer Wirkung auch in Zukunft nicht lösbar. Low-Tech und Do-It-Yourself, heute kurz DIY, werden als subversive Strategien ohne Anspruch auf »Reichweite« geschätzt. Von ATV, dem »Alternativ TV«, zu dem kollektiven Projekt von Hans-Christian Dany, Heimo Zobernig u. a., »UTV – Unser Fernsehen«, gibt es eine immer wieder aufflackernde Diskussion utopischer Fernsehkonzepte, die einen prinzipiellen Rollentausch zwischen Produzenten und Rezipienten vorsehen. Im geschützten Kunstkontext können Funktionen öffentlicher Räume umdefiniert werden, ein funktionierendes Fernsehmodell werden UTV oder »convex tv.« dadurch nicht.

Nam June Paiks Vision der Medien im 21. Jahrhundert²⁰⁰ zum Trotz werden die Aktivisten auch in Zukunft eine kleine radikale Minderheit bleiben. Paik, wohl der früheste Visionär multimedialer Interaktion, kann 1980 nicht voraussehen, dass gegen Ende des Jahrhunderts das lineare Videoband in Form von Videoinstallationen und räumlichen Projektionen ein überraschendes Revival erfährt²⁰¹ – der Erfolg von Pipilotti Rist wie der Erfolg der jungen britischen Kunst (Douglas Gordon, Tracy Emin u. a.) ist eindeutiges Indiz dafür. Wie in einem langen Gärungsprozess scheint traditionelles Museumsterrain endlich reif für mediale Aktivitäten. An der Schwelle zur Institutionalisierung, Etablierung finden wir genau für die Arbeitsfelder einen beginnenden Prozess der Historisierung und »Archäologie«, die nicht mehr mit der neuesten Technologie assoziiert werden – in diesem Fall das auch technisch bald obsolet gewordene

¹⁹⁹ Tholen 2002, S. 202.

²⁰⁰ Paik, »Medienplanung für das nachindustriellen Zeitalter – Bis zum 21. Jahrhundert sind es nur noch 26 Jahre«, in Frieling/Daniels 1997, S. 236–238.

²⁰¹ Nam June Paik 1992, S. 149; nicht-lineares Erzählen ist inzwischen die große Herausforderung der Medienkunst geworden. Leider werden wir in Bezug auf nicht-linearen TV-Konsum beim Zapping nicht in der Weise fündig, wie er das in einem Flugblatt 1965 imaginierte: »Wegen der VVHF des LASERS werden wir genügend Radiosender haben, um uns Nur-Mozart-Sender, Nur-Cage-Sender, Nur-Bogart-TV-Sender, Nur-Untergrundfilm-TV-Sender etc. etc. etc. leisten zu können.« (ebd., S. 116) Doch ob Laser oder Glasfaserkabel, die zukünftigen Spartenprogramme versprechen jedoch keine erweiterte TV-Praxis, sondern nur eine unendliche Reproduktion an Sendungen für Konsumenten.

Videotape.²⁰² So wird verständlich, dass zum Beispiel 1999 das Museum für Neue Kunst im ZKM eine große Ausstellung unter dem Titel »video cult/ures« ausschließlich diesem Medium widmen kann und sich damit zugleich im Einklang mit dem Kunstmarkt befindet. Die im Boom der 1980er Jahre entstandenen Sparten und gattungsspezifischen Ableitungen der Video-Kunst sind aufgegangen in einer »Video-Kultur« von Klaus vom Bruch bis Daniel Pflumm, Nam June Paik bis Pipilotti Rist. Die Selbstverständlichkeit des Umgangs mit dem Medium, für die 1980er Jahre reklamiert, kann man nun tatsächlich konstatieren. Video ist ein unspektakuläres Medium unter vielen anderen geworden, sei es im Club, im Museum oder im Fernsehen, wovon auch die langjährige Zusammenarbeit des ZKM mit dem Fernsehsender SWR in der Ausrichtung des »Internationalen Medienkunstpreises« zeugt. Die öffentlich konsumierbaren elektronischen Bilder im Fernsehen, der Werbung oder den Clubs sind formal von entwaffnender Experimentierfreudigkeit. Paik hat spät, aber umso nachhaltiger Schule gemacht. Ob diese elektronischen Ikonen allerdings noch etwas jenseits der Retina bewirken, kann getrost bezweifelt werden. Die Videokunst hat sich in eine mediale Praxis verwandelt, die Co-Produzent ihrer eigenen Auflösung ist.

Die »digitale Gesellschaft« (Richard Kriesche) generiert hybride Formen, die das zukünftige elektronische Kino andeuten. Das von fast allen MedienproduzentInnen praktizierte technologische »Crossover« zwischen den Produktionsformaten, zwischen analog und digital, zwischen Film, Video, Fotografie, Text und Computer, führt auch die letzten kunsthistorischen Bemühungen, den Status eines Originals der Medienkunst fixieren zu können, ad absurdum. Der Marktwert eines Medienkunstwerks basiert nur noch auf einem Vertrag mit dem Museum oder Händler.²⁰³ Vom Kontrakt des Zeichners zum Kontrakt des Medienkünstlers – hier wie dort können im Copyright Täuschung

²⁰² Siehe die ersten in den 1990er Jahren abgehaltenen Symposien zur Konservierung des Videotapes: *Wie haltbar ist Videokunst?* (1995), Kunstmuseum Wolfsburg (Hg.), Wolfsburg 1997.

²⁰³ Dieses System beruht in weitestem Sinn auf Vertrauen und Glaubwürdigkeit. Dieses Verhältnis kann erschüttert werden, wenn bekannt wird, dass mehrere Versionen einer Videoinstallation das »Zertifikat« des Originalwerks erhalten. Im Fall der Videoskulptur »Les larmes d'acier« von Marie-Jo Lafontaine dreht sich 1999 ein Streit um die Tatsache, dass sowohl das Museum für Neue Kunst des ZKM als auch ein Sammler behaupten, die zuerst gezeigte Version von der documenta 8, 1987, in Kassel zu besitzen. Immerhin sollte es hier möglich sein, anhand der skulpturalen Monitorkonstruktion zu entscheiden, was zutrifft. Bei reinen Projektionsarbeiten lässt sich schließlich eine limitierte Edition nur noch behaupten und vertraglich festhalten.

und Tauschwert in direkter Korrelation stehen. Es ist dagegen gerade ein hervorragendes Merkmal der Künstlergeneration der 1990er Jahre, real oder simuliert dem Gebrauchswert auch der medialen Kunst wieder zu seinem Recht zu verhelfen. Georg Winters »Telegrooming« liefert hierzu ein vorbildliches, an der Praxis orientiertes Modell zur Stärkung »achtsamer zwischenmenschlicher Beziehung« wie generell auch zum Umgang mit »hohen audiovisuellen Reizmengen, wie sie bei der Bildschirmarbeit und der Television vorkommen. Durch Übungen mit Fingern, Händen und den Augen kann im Sinne vertrauensbildender Maßnahmen (soziale Fellpflege) ein mediatoxisches Feld entspannt werden.«²⁰⁴

Georg Winters konzeptueller Ansatz weist mit trockener Ironie auf die Tatsache hin, dass sowohl eine Überdosis Medien wie eine Überdosis Kunst oder eben auch eine Überdosis Medienkunst per definitionem toxisch wirken. Je nach individueller Disposition ist es also ratsam, einfache Gegenstrategien zu jeglicher Fixierung auf institutionelle, formale oder interpretatorische Hegemonien zu verfolgen. Die Künstler der 1990er Jahre beharren von daher auf parallelen, ergänzenden oder auch konkurrierenden Aktivitäten, die sich schnell und effizient an den einen oder anderen Kontext ankoppeln lassen. »Offene Handlungsfelder« (Peter Weibel) durchkreuzen und besetzen sie temporär, ohne den Gang durch die Institutionen wie Museum oder Fernsehen absolvieren zu müssen – siehe das bereits am Ende der vorherigen Kapitels angeführte Beispiel seiner TV-Aktion »TV-News«.

Aber auch die Narration, der Zitat reiche oder analytische Rekurs auf eine narrative Bildsprache gehört zu den erfolgreich praktizierten Modellen wie die Installationen von Pipilotti Rist, Douglas Gordon u. a. bekunden.²⁰⁵ Sie müssen weder wie die Generationen vor ihnen eine fehlende Anerkennung im Kunstkontext provokativ einklagen, noch gegen eine übermächtige Technologisierung rebellisch diletterieren. Sie sind mit dieser schon von Beginn an verwachsen und operieren aus einer intimen Kenntnis der öffentlichen Images wie der Informationsgesellschaft und ihrer Medientools. High- und Low-Tech stehen ihnen gleichermaßen und immer schon zur Verfügung. Sie können immer dann

²⁰⁴ Georg Winter, *Ukiyo Camera Systems – Handbuch der Kameratechnik*, Renate Wiehager/Knut Nievers (Hg.), Köln 1999, S. 154.

²⁰⁵ Das dokumentiert z. B. die Ausstellung »Moving Images«, Galerie für zeitgenössische Kunst, Leipzig, 1999.

mit privater wie öffentlicher Aufmerksamkeit rechnen, wenn ihre subjektiven Modelle und Inhalte eine authentische Auseinandersetzung ermöglichen, die sich einem rein immanenten Kunstdiskurs entzieht. Sie werden damit im besten Sinne ›populär‹. Bei aller berechtigten Skepsis gegenüber einem heutigen Begriff von Authentizität führt nicht die unendlich wiederholte, aufklärerische Entlarvung der Medialität unserer Erfahrung weiter, sondern eher der Versuch, in einen intensiven Dialog mit einem Ort, einem Kontext und vor allem einem Gegenüber zu treten.

Dialoge werden heute über Maschinen, Interfaces, Handlungsanweisungen und Skripte gesteuert. Doch Handlungs-Dispositive von Grund auf zu untersuchen war einer der wesentlichen Impulse und Antriebskräfte der Performance-Tradition. Welche komplexen Mischungen und Dialoge zwischen »real« und »medial« ausagiert und vielfältig medial inszeniert werden können, verdeutlicht aber vor allem die Performance-Tradition, die sich auf eine ganz spezifische Weise der Thematisierung des Körpers in der Mediengesellschaft widmet. Das nächste Kapitel wird insofern eine internationalere Perspektive vorstellen und zugleich nach dem weiter gefassten Begriff des Performativen in der künstlerischen Praxis wie den Technologien fragen.

3.2. Performative Prozesse und mediale Verkörperungen – Die Medien zwischen Kunst und Leben

Dieses Kapitel wird wiederum in einer gewissen chronologischen Ordnung, nun aber mit einer anderen Lesart die vorherige historiografische kreuzen. Es geht hier um eine topografische Erzählung der Geschichte der Medienkunst, um nach dem prägenden Einfluss der Performance auf die Kunst zu fragen. Dass die Grenzen der Medienkunst bei weitem sprengende Thema soll aber nicht nur anhand des Einsatzes von Medien diskutiert werden, sondern auch anhand der Körperzentrierung vieler Positionen. Die Hybridisierung zwischen den Begriffen real und medial wird heute vor allem in dem von Judith Butler u. a. geprägten Begriff der Performativität diskutiert. »Performative Prozesse und mediale

Verkörperungen« lautet daher der Abschnitt, der sich mit Ansätzen von den frühen Happenings bis hin zu netzbasierten Prozessen beschäftigt.²⁰⁶

Es ist erstaunlich, wie schon in der Anfangszeit der künstlerischen Arbeit mit elektronischen Medien eine Polarität koexistierte: Während die einen an der Präsenz und Materialität des Körpers mithilfe der oder auch gegen die Medien arbeiteten, erforschten die anderen die Immaterialitäten und Potentialitäten, die das scheinbare Verschwinden der realen Körper durch die Medien beinhaltet. Noch unbehelligt von allen theoretischen Diskursen zum Displacement und zur Simulation wurde bereits in den 1960er Jahren der Grundstock zur Virtualisierung des Körpers gelegt, konzeptuell wie technologisch. Dieser Abschnitt behandelt im weitesten Sinne hybride Prozesse zwischen Kunst und Leben und stellt die Frage nach dem Körper ins Zentrum der Diskussion der künstlerischen Konzepte von Happening, Aktion und Performance – die Frage nach dem Körper samt seiner medialen Anschlüsse als ein Feld privater wie auch öffentlicher Aktionen. Die Argumentation bezieht sich dabei auf offene und kollektive Strukturen, partizipatorisch in vielerlei Hinsicht, und auf personalisierte, auf den Körper des Performers bezogene Aktionen im Dialog mit dem Zuschauer. Vor dem Hintergrund heutiger künstlerischer Praxen, die gerade die radikalen Anfänge prozessualer Kunst mit und in den Medien aufgreifen und unter neuen Prämissen untersuchen, stellt sich im Zusammenhang der performativen Medienkunst bis heute die Frage von Authentizität. Die Grenzen zu raumbezogenen Installationen und interaktiven Environments sind durchlässig, doch in den neueren Aktionen, die den Körper als Handlungsfeld telematischer und netzbasierter Interventionen positionieren, könnte möglicherweise gerade das Insistieren auf der Realität des Körpers ein zentrales Motiv sein. Wenn zunächst die Wirkungen, die die avantgardistischen Strömungen des 20. Jahrhunderts auf das Verhältnis von Happening, Aktionskunst und Performance²⁰⁷ zu den Medien hatten, beleuchtet

²⁰⁶ Aus der Fülle der Literatur zum Thema Körper und Medien sei hier exemplarisch verwiesen auf eine der jüngsten Publikationen: Sabine Flach, *Körper-Szenarien. Zur ästhetischen Funktion und Bedeutung des Körpers in Videoinstallationen*, München 1994.

²⁰⁷ Die Begriffe Aktion, Happening und Performance sind nur unscharf zu trennen: »Ein Happening operiert mit der Vorgabe einer Handlungsanweisung, eines Ortes und eines offenen dramaturgischen Rasters (zum Teil mit »Partitur«), lässt aber den Teilnehmern, zumindest vom Konzept her, die Freiheit, in welchem Maß sie sich beteiligen. Die Aktion basiert auf einem Konzept, das ein oder mehrere Personen ausagieren, doch der dramaturgische Verlauf ist völlig offen, da diese meist im öffentlichen Raum stattfindet und daher auf unplanmäßige Interaktionen mit der alltäglichen Umgebung trifft. Ende der 60er spricht man von Anti-Kunst, Non-Art. Die

werden, dann steht damit nicht die modernistische Kritik an Abbildung und Repräsentation des Körpers im Vordergrund, so interessant dies hier auch wäre, sondern die Frage nach dem, welche Ambivalenzen und hybriden Prozesse sich im medialen Handlungsfeld ›ereignen‹.

Eine ganze Hollywood-Tradition beruht auf der symbolischen Kino-Erfahrung zuzuschauen, wie Körper verletzt werden, physische wie psychische Gewalt angewandt wird, schockierende Szenen ins Innere der Zuschauer zielen und sie nicht nur retinal, sondern auch emotional treffen. Es gibt wohl kaum eine größere Schrecksekunde im Kino, als die scheinbar reale Verletzung eines Auges durch den Schnitt mit einer Rasierklinge in Luis Bunuels surrealistischem Film »Un chien andalou«. Die bis heute ungebrochene Schockwirkung dieses Moments beruht auf der Radikalität, mit der dem Organ des Sehens »zu Leibe« gerückt wird. Das Sehen selber wird von Bunuel als ein gefährdeter Akt dargestellt. Der symbolische wie auch reale Kampf gegen Tabuisierungen stößt hier erstmals – zumindest in der Geschichte der Visionen – an eine Grenze.

Grenzerfahrungen sind also klassische Kino-Praxis. Und doch, wie beruhigend, wenn der Schock nachlässt und es doch wieder ›nur‹ Kino war. Wie schön, wenn das Theater der Grausamkeit nur die Theaterschauspieler real involviert. Wieder einmal sind wir gerettet. Wieder einmal wird das spielerisch zerstörte Objekt der Begierde unverletzt und wiederhergestellt im Fernsehen, der Zeitschrift, dem nächsten Kinofilm zu sehen sein. Aber was, wenn es diese Grenze zwischen Kunst und Leben nicht mehr gibt? Wie ist ein Begriff von Kunst vorstellbar, der die reale Lebenszeit so radikal in das Korsett eines künstlerischen Performancekonzepts zwingt, das wir dies in seiner Dauer und unerbittlichen Konsequenz nicht mehr vorstellen können? Noch im heutigen scheinbar tabulosen medialen Zeitalter fungiert die symbolische oder reale Verletzung der Unversehrtheit des Körpers als ein zentrales Movens der Aktions- und Performancekunst.

Grenzerfahrungen von Produzenten wie Rezipienten wurden in den 1960er und 1970er Jahren sehr grundsätzlich angegangen. Und doch handelt es sich um Erfahrungen, die zwar historisch ihren besonderen Stellenwert haben, wie später

Performance kommt einer klassischen Inszenierung mit der Trennung von Performer und Zuschauern am nächsten. Die »Handlung« kann sowohl dramaturgisch festgelegt als auch offen sein, kreist jedoch immer um die Person des Performers.« in: Rudolf Frieling, »Ohne Probe – Aspekte prozessualer Medienkunst«, in: Frieling/ Daniels 1997, S. 156f.

ausgeführt werden wird, die aber deswegen nichts von ihrer Sprengkraft für heutige Augen, Ohren und Sinne eingebüßt haben. Der Akt einer Grenzüberschreitung muss aus heutiger Sicht nicht mehr mit utopischen oder ideologischen Begründungen überfrachtet sein, etwa im Sinne einer Befreiung der Sexualität, da wir inzwischen verstanden haben, dass diese ohne gleichzeitig neue Codierungen der Körper nicht wert- oder gar machtfrei zu haben ist. Das »Tapp- und Tastkino« – von Valie Export öffentlich inszeniert und marktschreierisch unterstützt von Peter Weibel: »Überspringen Sie die Grenzen!« – zeigt exemplarisch, welche Wirkung dieses »Kino« der direkten Aktion jenseits der historischen Kontexte der politischen wie künstlerischen Avantgarde der Aktionskünstler und Expanded Cinema Erforscher bis heute hat.

Zwar sind wir uns nachwievor der Differenz zwischen privatem und öffentlichem Raum bewußt, wie ambivalent dies sich auch im konkreten Fall darstellt. Die unmittelbare Realität des Körpers wie des konkreten Orts als kollektiver Raum ist jedoch den vielfältigsten Dislozierungen und »displacements« unterworfen. Nehmen wir als zweites Beispiel Tehching Hsieh und seine »One Year Performances« der 1980er Jahre. Das sogenannte »Zeit Stück«²⁰⁸ aus der Serie wirft ein scharfes Schlaglicht auf alle zeitbasierten Kunstformen. Hsieh wollte die Zeiterfahrung illustrieren, aber nicht im Zusammenhang einer konkreten Arbeit oder Aktion, sondern in seiner reinsten Form.²⁰⁹ Die Dauer und Konsequenz, physisch wie psychisch, liegt jenseits unseres Vorstellungsvermögens. Und dennoch glauben wir dem Künstler, nicht zuletzt deswegen, weil die Realität der Performance nachprüfbar war. Zur Performance gehört die Ankündigung von Zeit, Raum und Inhalt der Performance für die Öffentlichkeit. Ihre Wirkung entfaltet sie jedoch erst im nach hinein. Die medialen Dokumente wie auch möglicherweise die oral history der Beteiligten bürgt für ihre Authentizität, verweisen aber immer schon auf die grundlegende Differenz zwischen Aktion und Rezeption. Die adäquate Rezeption wäre in diesem Fall, Hsieh's Performance als Anleitung zu einer wie immer gearteten

²⁰⁸ Siehe Steven Shaviro, »Performing Life: the Work of Tehching Hsieh«, in: <http://one-year-performance.com/intro.html>.

²⁰⁹ In der nachfolgenden Aktion mit der Künstlerin Linda Montano waren die beiden für ein Jahr mit einem Seil aneinander gebunden – der andere als »Käfig« unserer Individualität. Siehe das Interview mit den Künstlern in: *Theories and Documents of Contemporary Art*, Kristine Stiles/Peter Selz (Hg.), Berkeley u. a. 1996, S. 778–783.

Übersetzung in das eigene Leben zu nutzen. Das hieße auch, dass wir zum Produzenten unseres Lebens werden.

Kunst=Leben

Von den Futuristen und ihren »Grande Serate« (1910ff.) zum Cabaret Voltaire der Dadaisten und den Neo-Dada und Fluxus-Events (Neo-Dada in der Musik, Internationale Festspiele Neuester Musik) spannt sich der Bogen der anti-bürgerlichen, provokanten und situativen Künstlerevents, deren gemeinsames Interesse an der Produktion ›dynamischer Sensationen‹ zu sehen ist. Wie Umberto Boccioni's Karikatur von 1911 zu entnehmen ist, handelte es sich um ein multimediales Happening avant la lettre. Bild, Ton, multiple und parallele Aktionen ohne Storyline sollten sich zu einer Aktivität im Jetzt verbinden, die den Zuschauer direkt involvierte: »der Zuschauer [muss] im Zentrum der gemalten Aktion leben«²¹⁰. Die Affinität der Futuristen zur technologischen Dynamik der Industriegesellschaft ist bekannt. Damit wird vorformuliert, was spätere Strömungen und KünstlerInnen in immer wieder neuem Gewand reklamiert haben: Kunst und das Leben in einer industrialisierten oder medialen Gesellschaft sind untrennbar. Die zeitgemäße Kunst besetzt die entsprechenden Handlungsfelder und -formen. Es geht um in das Leben einwirkende Produktionsprozesse und nicht um die Abschottung der Kunst vor dem Leben.

Allan Kaprow, auf dessen Environment »18 Happenings in 6 Parts« (1959) die Einführung des Begriffs ›Happening‹ zurückgeht, sprach davon, dass die Linie zwischen der Kunst und dem Leben so durchlässig und unbestimmt wie möglich gehalten werden sollte²¹¹, was in der Folge zu der provokativen Gleichung des Selbstdarstellers und Fluxuskünstlers Ben Vautier führt: ART=BEN.²¹² Auch Wolf Vostell war einer der Künstler, die propagierten, »dass Leben und Mensch Kunst sein können«, und er schreibt auch nicht von ungefähr

²¹⁰ »the spectator [must] live at the centre of the painted action.« zit. in: Roselee Goldberg, *Performance Art. From Futurism to the Present*, London 1988, S. 13.

²¹¹ »Die Linie zwischen Kunst und Leben sollte so durchlässig, und vielleicht auch unbestimmt wie möglich gehalten werden.« Allan Kaprow, »untitled guidelines for happenings« (1965), in: ders., *Assemblage, Environments and Happenings*, New York 1966, gekürzter Wiederabdruck in: Stiles/Selz 1996, S. 709.

²¹² Titel des Katalogs seiner Performances für das Stedelijk Museum, Amsterdam, 1973.

vom »Ereignis als Ganze[m]«²¹³. Dieser ganzheitliche Anspruch der Verknüpfung von Kunst und Leben sollte helfen, starre und tradierte Formen der Kunst wie des Lebens aufzubrechen – sozial und politisch, aber auch individualistisch und essentialistisch. In neuerer Zeit sagt Tehching Hsieh als Exponent dieser Kunstform, die gleichzeitig Lebensform sein will: »Für mich ist eine solche Arbeit keine Wahl. Das bin ich geworden. Wenn ich das nicht mache, fühle ich mich nicht so gut in der Lage, mein Leben fortzusetzen.«²¹⁴

Einer der wohl einflussreichsten Vorläufer der Happening-Bewegung war die Situationistische Internationale, die von ca. 1957 bis 1972 bestand, jedoch bereits auf radikalen Filmexperimenten und schriftlichen Thesen zur »Gesellschaft des Spektakels« von Guy Debord seit den frühen 1950er Jahren aufbaute:

»Die Konstruktion von Situationen beginnt jenseits des modernen Zusammenbruchs des Begriffs des Spektakels. Es ist leicht zu sehen, wie sehr gerade das Prinzip des Spektakels – die Nichteinmischung – mit der Entfremdung der alten Welt verknüpft ist. Umgekehrt sieht man, wie die gültigsten revolutionären Forschungen auf dem Gebiet der Kultur versucht haben, die psychologische Identifizierung des Zuschauers mit dem Helden zu brechen, um ihn aktiv werden zu lassen durch die Provokation seiner Fähigkeiten, das eigene Leben umzugestalten. So ist die Situation dazu bestimmt, von ihren Konstrukteuren erlebt zu werden.«²¹⁵

Dieser »Rapport zur Konstruktion von Situationen« beinhaltete also die Forderung, sich nicht mehr auf die Produktion von Kunstwerken zu beschränken, sondern die künstlerische Praxis auf den Stand der technologischen Möglichkeiten in den modernen Industriegesellschaften zu heben.

»Von der Höhe der konstruierten Situation aus gesehen, waren Kunstwerke nur mehr fixierte Momente des Lebens [...] und konnten unter Umständen –

²¹³ »Duchamp hat vorfabrizierte Objekte und die Futuristen haben Geräusche zur Kunst erklärt es scheint mir heute ein wesentliches Merkmal meiner Bestrebungen und der meiner Kollegen zu sein dass das Ereignis als Ganzes welches Geräusch Objekte Bewegung Farbe und Psychologie enthält als Gesamtkunst erklärt wird dadurch ergibt sich eine Verschmelzung dass Leben und Mensch Kunst sein können.« Wolf Vostell, 9. 2. 1966, zit. in: Gerhard Johann Lischka, »Performance und Performance Art«, in: *Kunstforum*, Nr. 96, 1988, S. 113.

²¹⁴ Aus dem Vortrag des Künstlers bei der Werkleitz Biennale 2000 »real work«, zit. in der Videodokumentation, Performance-Sektion, kuratiert von Ray Langenbach, Werkleitz 2000 (Übers. R. F.).

²¹⁵ Guy Debord, »Rapport sur la construction des situations« (Paris 1957), auf deutsch als »Rapport zur Konstruktion von Situationen« (Hamburg, 1980), in: Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien, *Situationistische Internationale 1957–1972*, Wien 1998, S. 74–77, S. 76.

gemäß dem Konzept der Zweckentfremdung – als ästhetische Fertigteile in eine Situation integriert und durch sie entwertet werden.«²¹⁶

Nach Roberto Ohrt waren es vor allem diese Praxis der Zweckentfremdung und die Kategorie des Kontextes, die den situationistischen revolutionären Ansatz formten. Zu dieser provokatorischen und poetischen Praxis²¹⁷ gehörte auch das ziellose Driften (»dérive«) im städtischen Raum, das provozierende Konstruieren von Situationen, die einen direkten politischen Effekt haben sollten und in der Zeit der Pariser Studentenunruhen auch tatsächlich hatten. Das für unseren Zusammenhang interessante Moment liegt in dem auf den Medieneffekt zielenden Aktionismus. Der von den Medien aufgegriffene Skandal wird zum integralen Bestandteil künstlerischer Aktionen und später direkt politischer, aktivistischer Konzepte.²¹⁸ Medialität, so lässt sich pointiert folgern, beruht auf dem erfahrenen Umgang mit medialen Bedingungen, nicht aber per se auf dem direkten Einsatz technologischer bzw. elektronischer Mittel.

Im Umfeld der anti-bürgerlichen Praktiken etwa des Wiener Aktionismus – »an activist gesture pertaining to the body«²¹⁹ –, schockierender Skandale und der Kunst als Anti-Kunst²²⁰ bis hin zu den kunstimmanenten Versuchen Yves Kleins und seinen vor bürgerlichem Publikum inszenierten »Anthropometrien« (1958-60), malerischen Prozessen mit weiblichen, nackten »lebenden Pinseln«, bewegten sich KünstlerInnen, die sich mit den Interferenzen der verschiedensten Kunstformen und der Intermedialität befassten und dies mit einem dezidierten Interesse an den technologischen Bedingungen der Gesellschaft verbanden.

²¹⁶ Roberto Ohrt, »Situationistische Internationale«, in: *DuMonts Begriffslexikon zur zeitgenössischen Kunst*, Hubertus Butin (Hg.), Köln 2002, S. 273.

²¹⁷ Siehe dazu das situationistische »Handbuch der Lebenskunst für die jungen Generationen« von Raoul Vaneigem (1967), deutsch 1972, online: <http://machno.hdm-stuttgart.de/~hk/si/handbuch.html>.

²¹⁸ So war es für Joseph Beuys nur konsequent, seine Ideen zur »Sozialen Plastik« den ZuschauerInnen der ersten Satellitensendung des deutschen Fernsehens zur Eröffnung der Documenta 6, 1977, in einer direkten Ansprache zu kommunizieren, anstatt eine nur im Kunstkontext zu erschließende Aktion im Fernsehen aufzuführen.

²¹⁹ Hubert Klocker, »Gesture and the Object. Liberation as Aktion: A European Component of Performative Art«, in: *Out of Actions*, Paul Schimmel (Hg.), MoCA Los Angeles, Ostfildern 1998, S. 159–195, hier S.170.

²²⁰ Als Vorläufer dazu kann die japanische Gruppe Gutai angesehen werden, die in den 1950er Jahren bereits mit aktionistischen Formen des Theaters experimentierte. Ihr Mitglied Atsuko Tanaka schuf bereits 1957 den »Electric Dress«, eine Art elektrischer Kimono aus Glühbirnen, die die Künstlerin zu einer bewegten Lichtskulptur animierte. Siehe Schimmel 1998, S. 29 und 127f. Retrospektiv gesehen kann aber auch das berühmte »Destruction in Art Symposium« (DIAS), das Gustav Metzger 1966 in London organisierte, als einer der Höhepunkte der Anti-Kunst angesehen werden.

Kaprow, Cage und die FluxuskünstlerInnen wollten nicht nur dem Zufall und der Unbestimmtheit eine vornehme Rolle in der Kunst einräumen, sondern vor allem der Aktivität und Partizipation der Teilnehmer.²²¹

John Cage – die Ästhetik des Heterogenen

In zum Teil größter Nähe und Sympathie zu diesen experimentellen Formen arbeitete John Cage an einer Alternative zur Navigation zwischen der Scylla des Gesamtkunstwerks wie der Charibdis der Kunst=Leben-Praxis. Am Black Mountain College in North Carolina erprobten Robert Rauschenberg, Merce Cunningham und John Cage eine nachhaltig produktive Konstellation unabhängiger Kollaboration. Zusammenarbeit verstanden sie gerade nicht als ganzheitliche »Fusion« der verschiedenen Künste, sondern in den Worten von Lawrence Alloway als eine »Ästhetik des Heterogenen«. Der implizite Glaube an die Möglichkeit, dass durch die Kombination zufälliger Ereignisse etwas offenbar wird, das durch intentionales Handeln nicht zugänglich ist, befreite – so die Hypothese – unbewußte Bedeutungsebenen. Die bis heute virulenten Schlüsselbegriffe von Situation, Multiplizität, Parallelität oder Kontingenz waren die Leitlinien in einem offenen System von Operationen, das zum Beispiel in bezug auf die Musik die Musiker vom vorherbestimmten Takt und Gleichklang befreite. Nach Cage war dies die Anerkennung eines Zeitbegriffs, der

»von Radioübermittlungen und dem Fernsehen schon anerkannt wurde, nicht zu reden vom Magnettonband und gar vom Luftverkehr, von Abfahrt und Ankunft [...und] nicht zu reden von der Telefonie«.²²²

John Cage, Merce Cunningham und Robert Rauschenberg und in der Folge viele Produktionen des Judson Dance Theaters, wo auch Yvonne Rainer und Carolee Schneemann »inszenierten«, setzten nicht auf ein ganzheitliches Streben,

²²¹ »Ich entwickelte eine Art von Aktionscollagetechnik durch mein Interesse an [Jackson] Pollock. [...] Ich füllte einfach den ganzen Galerieraum von einer Wand bis zur andern. Wenn man reinkam, war man mitten drin in einem Environment... Ich begriff sofort, dass jeder Besucher Teil des Environments war. Ich hatte daran vorher nie gedacht. Dann gab ich ihnen Möglichkeiten, etwas zu bewegen, einzuschalten – einfach ein paar Dinge zu tun. Mehr und mehr entwickelte sich daraus in den Jahren 1957 und 1958 eine »vorgezeichnete« Verantwortung für den Besucher. Ich gab ihnen immer mehr zu tun, bis daraus das Happening entstand.« (Übers. R.F.) Allan Kaprow, zit. in: Schimmel 1998, S. 60f.

²²² John Cage, »Komposition als Prozeß. Teil II: Unbestimmtheit«, Vortrag Darmstadt 1958, erstmals veröffentlicht in: John Cage, *Silence* (1961); auszugsweiser Wiederabdruck in Frieling/Daniels (1997), S. 29.

sondern auf künstlerische Unabhängigkeit und Differenz. Sie knüpften damit an das an, was Bertolt Brecht schon 1930 in seinen »Noten zur Oper« gegen das Wagnerische Gesamtkunstwerk ins Feld führte:

»Solange ›Gesamtkunstwerk‹ bedeutet, dass das Gesamte ein Aufwaschen ist, solange also Künste ›verschmelzt‹ werden sollen, müssen die einzelnen Elemente alle gleichermaßen degradiert werden, indem jedes nur Stichwortbringer für das andere sein kann. [...] Musik, Wort und Bild mussten mehr Selbständigkeit erhalten.«²²³

John Cage hat dies, wie bereits zitiert, auf die verschiedensten technischen und elektronischen Aufzeichnungs- und Sendemedien übertragen. Stellvertretend für viele strukturell offene Aufführungen unter Einbeziehung von medialen Techniken sei hier das 1965 von Cunningham zusammen mit John Cage, Billy Klüver, Nam June Paik und Stan VanDerBeek aufgeführte interaktive Tanzprojekt »Variation V« zitiert, in dem durch fotoelektrische Sensoren und Mikrofone, die auf die Tanzbewegungen reagierten, der begleitende Soundtrack zum Tanz generiert wurde.²²⁴

Aber auch die Erfahrung des eigenen Körpers in der konkreten Zeit an einem konkreten Ort wurde für Cages Performances, hier noch im engeren Sinne einer theatralischen oder musikalischen Aufführung, zu einem performativen Akt einer offenen Struktur: »Das beste Beispiel ist wohl das berühmte »4'33«, zuerst von David Tudor in Woodstock, New York, im August 1952 aufgeführt. Angeregt durch das Erlebnis in einem schalltoten Raum – wo Cage nicht die erwartete totale Stille erlebte, sondern die hohen Töne seines Nervensystems und das tiefe Brummen seiner Blutzirkulation – beschloss er, dass ›Stille‹ in der Musik tatsächlich aus einer beliebigen Anzahl von ›Klangereignissen‹ komponiert wird, die nicht von den Musikern oder den Instrumenten herrühren.«²²⁵ Der schalltote Raum, die scheinbare Isolation von allem Ereignishaften der äußeren Welt, schärft gerade die Konzentration auf die Wahrnehmung des eigenen

²²³ Bertolt Brecht, »Anmerkungen zur Oper ›Aufstieg und Fall der Stadt Mahagonny‹«, in: *Gesammelte Werke* 17, Schriften zum Theater 3, Frankfurt/Main 1967, S.1010f.

²²⁴ Merce Cunningham interessierte sich auch als einer der ersten für den Computer als choreografischem Tool. Er setzte die Software »LifeForms« schon seit 1989 für die konzeptuelle Entwicklung von Tanzprojekten ein.

²²⁵ Henry M. Sayre, *The Object of Performance. The American Avant-garde since 1970*, Chicago 1992, S. 105; siehe dazu die Arbeit »Camera Silens« von Rob Moonen und Olaf Arndt aus den 1990er Jahren für die Sammlung des ZKM Medienmuseums, in der sie durch eine Closed-Circuit-Überwachung des Innenraums der Kammer den Aspekt der Überwachung in politischer wie medizinischer Hinsicht thematisieren.

Körperrauschens. Ein künstlerischer Akt situiert sich somit immer im nicht nur metaphorischen Spannungsfeld von Innen und Außen.

Happenings: Dispositive zur Partizipation

Eine experimentelle Aktion ist, nach John Cage, in ihrem Ergebnis nicht absehbar. Auch das Happening – nach Allan Kaprow schlicht: »something happens« – ist vom Ergebnis her offen, setzt jedoch in ganz anderer Weise als Cages Kompositionen auf einen Ereignischarakter.²²⁶ Das Happening ist dabei keine singuläre Erscheinung einer bestimmten historischen Konstellation, sondern ein fundamentaler Zug der Avantgarden des 20. Jahrhunderts, siehe Joyces Begriff der Epiphanie, Benjamins Hinweise auf den Schock als poetisches Prinzip und die blitzhafte Erkenntnis des »unrettbar sich verlierenden«²²⁷ oder das oft zitierte Vorbild von Jackson Pollocks Action Painting, das auf den Prozesscharakter des Malens verwies, oder Yves Kleins Methode der inszenierten Körpermalerei. Das Happening fügte den avantgardistischen Strömungen des 20. Jahrhunderts jedoch eine entscheidende Komponente hinzu – in den Worten von Jean-Jacques Lebel:

»Was wir mit den Happenings getan haben, war nicht einfach nur, den Leuten etwas zum Anschauen zu geben, sondern ihnen etwas zu tun zu geben, etwas, an dem sie teilhaben und das sie schöpferisch einsetzen konnten.«²²⁸

Damit wurde klar, dass es nicht mehr nur um veränderte, prozesshafte Produktionsweisen ging, sondern um dialogische oder partizipatorische Prozesse zwischen Produktion und Rezeption in der Kunst, in den Medien, auf den Strassen.

²²⁶ »Ein Happening ist ein Experiment. Ein Happening findet in der Zeit und im Raum statt. Happenings sind einzigartiger Ausdruck unserer Zeit. Sie lassen Kunstformen überlappen und sich gegenseitig durchdringen.« Al Hansen, »New Trends in Art«, in: *the prattler*, 29. November 1961 (Übers. R.F.).

²²⁷ »Das dialektische Bild ist ein aufblitzendes. So, als ein im Jetzt der Erkennbarkeit aufblitzendes Bild, ist das des Gewesenen, in diesem Falle das von Baudelaire, festzuhalten. Die Rettung, die dergestalt, und nur dergestalt, vollzogen wird, lässt sich immer nur als auf der Wahrnehmung von dem unrettbar sich verlierenden gewinnen.« Walter Benjamin, »Zentralpark«, in: ders., *Illuminationen*, Frankfurt/Main 1974, S. 245.

²²⁸ Jean-Jacques Lebel, *A Point of View on Happenings from Paris*, Paris 1965, zit. in: Hanns Sohm, *happening und fluxus*, Materialien vom Archiv Sohm, Kölnischer Kunstverein, Köln 1970, unpaginiert, Unterstreichung im Original, Übers. R.F.. Vgl. ebd.: »Le happening établit und relation de sujet à sujet. On n'est plus (exclusivement) regardeur, mais regardé, considéré, scruté. Il n'y plus monologue, mais dialogue, échange, circulation. [...] Il faut être voyant, pas voyeur!« Jean-Jacques Lebel, *SIGMA des arts et tendances contemporaines*, 19. November, Paris, 1966.

In »Konzepte für eine operative Kunst« schreibt Jeffrey Shaw 1969 zu seiner Praxis mit der Evenstructure Research Group:

»Das Ereignis, das wir suchen, entsteht, wenn eine bestimmte Zusammensetzung von Kunst / Architektur / Spektakel / Technologie eine erweiterte Arena des Willens und der Aktion, offen für Jedermann, in Betrieb nimmt.«²²⁹

Mit dem Begriff des Operativen – von John Cage ebenso propagiert – verknüpften sich vielfältige Parallelitäten, Interferenzen, Intermedialitäten (Dick Higgins). Die Kontingenz wie die Kontinuität, das Flüssige wie Amorphe, das Offene und Prozesshafte waren Begriffe, die die Raster und Codes traditioneller kultureller Produktion dekonstruieren sollten. Vostell machte daraus seine berühmte Wortschöpfung: dé-coll/age. Kunst sollte als Störfaktor in das Leben überführt werden und umgekehrt. So hatte Gustav Metzger 1966 das berühmte »Destruction in Art Symposion« in London organisiert, das den schöpferischen Destruktionsprozess inszenierte. Ein wesentliches Element dieser Haltung war jedoch in der folgenden Zeit die konstruktive Kreation von Environments und, im heutigen Sprachgebrauch, offenen Plattformen. Die Kunst war das, was die Besucher und Teilnehmer daraus machten. In Peter Weibels »Action Lecture« (1968) reguliert das Publikum über die eigene Lautstärkefrequenzen interaktiv die Vorführung eines Films. Aber es ging auch ganz ohne vorproduzierten Content und die Nutzung technischer Medien. Es gab eine Fülle von multimedialen oder immersiven Environments im Kontext des Expanded Cinema und der experimentellen Architektur, sodass sich die Teilnehmer sozusagen vollkommen im Medium selbst bewegten.

Dem Happening konnte aber auch ein totalitärer Charakter aneignen, so ist Al Hansens Kommentar zu Wolf Vostells »YOU«-Happening (1964) zu verstehen. Weniger das Totalitäre als vielmehr die Pluralität und Parallelität von Ereignissen oder Nicht-Ereignissen wurde zum Merkmal des »24-Stunden Happenings« 1965 in der Galerie Parnass, das der Galerist Rolf Jährlings zum Abschluss seines 15-jährigen Avantgarde-Programms veranstaltete. Hier erlebte u. a. Paiks Robot K-456, »der erste nicht-menschliche Aktionskünstler«, sein

²²⁹ Art and Artists, Nr. 10, Januar 1969, wiederabgedruckt in: *Jeffrey Shaw – eine Gebrauchsanweisung. Vom Expanded Cinema zur Virtuellen Realität*, Anne-Marie Duguët/Heinrich Klotz/Peter Weibel (Hg.), Ostfildern 1997, S. 149.

erstes öffentliches Auftreten in Europa. Doch Happening – so die einleuchtende, bissige Kritik Nam June Paiks – muss sich zwischen »echter Erfahrung« als nicht-öffentlichem Einzel- oder Gruppenprozess und der inszenierten/medial vermittelten Konzertvariante entscheiden.²³⁰ Diese Netzbeschmutzung verziehen ihm viele Künstlerkollegen aus dem Fluxusumfeld nicht. Aber wie man an Allan Kaprows eigener Ambivalenz gegenüber dem Begriff Happening ablesen kann²³¹, die Erfahrungen mit der Gleichsetzung von Kunst und Leben führten in der Folge mehr und mehr zu einem bewußteren Inszenieren aktionistischer oder performativer Prozesse, das auch eine Rückkehr in die Traditionen des Theaters und des Museums vorbereitete²³², während die auf das »Leben« abzielenden Intentionen in eben diesem schließlich aufgingen und zur Nutzung von Situationen und Räumen jenseits der traditionellen Kunst-Welt führte. Einer dieser Räume war das Fernsehen, ein Kontext, der ebenso seine eigenen Regeln hatte wie der Kunstkontext im Unterschied zum »realen Leben«.²³³

Aktion in den Medien: Dramaturgie und Do-It-Yourself

Die Zeit um 1968 war der Kulminationspunkt der verschiedensten künstlerischen Versuche, Ereignisse »passieren« zu lassen. Dass jedoch Ereignishaftigkeit nicht

²³⁰ »Happening is just one thing in this world, one thing through which you cannot become ›famous‹. If you make the publicity in advance, invite the critics, sell tickets to snobs, and buy many copies of newspapers having written about it, – then it is no more a ›happening‹. It is just a concert. I never use therefore this holy word ›happening‹ for my ›concerts‹, which are equally snobbish as those of Franz Liszt. I am just more self-conscious or less hypocritical than my anti-artists friends. I am the same clown as Goethe and Beethoven.« Nam June Paik, »New ontology of music«, in: Sohm 1970.

²³¹ »Der Name ›Happening‹ [...] war ein Wort, das mich aus der Verlegenheit half, es ein ›Theaterstück‹, eine ›Performance‹, ein ›Spiel‹, ›totale Kunst‹ oder sonstwas zu nennen, das mit bekannten Sportarten, Theater und so weiter assoziiert werden konnte. [...] Es gab einen Moment, wo ich doch auch an etwas Spontanes dachte und daran, dass das Spontane vielleicht gerade mit der größtmöglichen Disziplin und Kontrolliertheit erzielt werden konnte, was im Idealfall die allerbeste Spontaneität ist. Aber das erfordert dann doch den Leuten zuviel ab.« (Übers. R.F.) Allan Kaprow zit. im Materialienanhang von Sohm 1970. Dieser Band stellt die wohl umfassendste Geschichte der Happening- und Aktionskunst dar, einschliesslich einer detaillierten Chronologie.

²³² Als ein Beispiel sei hier Wolf Vostells »Elektronischer dé-coll/age Happeningraum« von 1968 genannt, dessen gesamtes Material zwar kinetisch oder auch elektronisch bewegt war, aber auf einem grossen flachen Sockel präsentiert wurde, so dass gerade der immersive Aspekt zugunsten des Kontemplativen, eben Musealen, verschoben war. Die Autonomie des Kunstwerks schlich sich unter dem Banner des Happeningraums wieder in die dé-collagierende Praxis.

²³³ Äußerungen von Vito Acconci – »Der Kunstkontext hat andere Regeln als das reale Leben.« – oder Ulrike Rosenbach – »Das Leben lebe ich und in der Kunst stelle ich etwas von meinem oder ›dem‹ Leben dar, in einer vertexteten Form und dichter, als ich es jeden Tag erlebe.« – verdeutlichen, wie sehr die Performance dann in den 1970er Jahren diese Differenz ausagierte. Vgl. Barbara Engelbach, *Zwischen Body Art und Videokunst. Körper und Video in der Aktionskunst um 1970* (1996), München 2001, S.38f.

planbar ist, war die inhärente Crux dieser Konzepte. Diese Problematik der Happeningbewegung löste sich in der Hinwendung zu inszenierten Aktionen und Performances einerseits, die oft mit einem dezidierten Anti-TV Impetus operierten, sowie zu sehr viel spezifischeren medialen Aktionen innerhalb und ausserhalb des Fernsehens.²³⁴ So wurde nicht ein spezifischer Inhalt für das Fernsehen inszeniert, sondern eine prozesshafte Situation geschaffen, die die medialen Bedingungen des Fernsehens vorführte. Der Erfolg einer Aktion maß sich an der Zuschauerbeteiligung, die in der Form des Protestschreibens oder –anrufs die ›Partizipation‹ dokumentierte. Eine Aktion, die sich ›versendete‹ und zu keinem Riss in der gleichförmigen Oberflächenspannung des Fernsehkonsums führte, war eine erfolglose Aktion bzw. musste erst wieder in den Kunstkontext rückübersetzt werden, um überhaupt wahrgenommen zu werden.

Eine Live-Sendung war potentiell eine Option auf Partizipation in Echtzeit, wie schon Umberto Eco in seinem einflussreichen Buch »Das offene Kunstwerk« von 1962 skizziert. Die Möglichkeit, auf telematische Weise an einem Ereignis aber nur in einer vorgegebenen, rezeptiven Weise Anteil zu nehmen, eben nur als Konsument zu »partizipieren«, wurde von Nam June Paik schon in seiner ersten Fluxus-Ausstellung »Exposition of Music – Electronic Television« 1963 kritisiert. Wie sehr die Fülle der Optionen zu agieren und intervenieren vom künstlerischen Konzept unterlaufen und vom Publikum mit Passivität beantwortet wurde, zeigt jedoch exemplarisch das wegweisende Fernseh-Happening »Black Gate Cologne« von Otto Piene und Aldo Tambellini. Aktionen im Studio mit Publikum und Künstlern, vor und hinter der Kamera in der künstlerischen wie technischen Regie – all dies scheiterte an den medialen Anforderungen des Fernsehens, das auf der ›anderen‹ Seite nachwievor reine Konsumenten bediente. Was als potentiell bewußtseinserweiterndes Konzept geplant war, transformierte sich im Laufe der Produktion von einem Happening mit Studiogästen zu einer visuellen Bombardierung des Publikums im Studio wie vor den Bildschirmen mit collageartigen Impressionen, Überlagerungen und Verfremdungen. Das »Licht-Spiel« wurde so zu einem ›Nicht-Spiel‹. Dennoch gebührt dieser vom WDR in der Redaktion von Wibke von Bonin produzierten Experiment ein herausragender Stellenwert für die tatsächlichen Grenzen einer

²³⁴ Siehe auch die TV-Aktionen und Intervention von Peter Weibel »The Endless Sandwich«, »TV-News« und Valie Export »Facing a Family«, in: Frieling/Daniels, CD-ROM, 1997.

direkten Übertragung von Ereignisformen des Theaters und des Ausstellungsraums in den medialen Kontext. Das Fernsehen funktioniert nach eigenen Gesetzen und Bedingungen. Diese produktiv zu machen, war »Black Gate Cologne« nicht gelungen. Kunst ›live‹ birgt also ein Risiko, der TV-Produzent distanziert sich daher gerne von dieser Verantwortlichkeit – so auch noch 1977 in der Anmoderation zur Live-Eröffnung der documenta 6.

Um institutionelle wie personelle Hindernisse zu umgehen und gleichzeitig Verantwortung zu delegieren, versuchten Künstler wie Wolf Vostell, Happenings nicht räumlich und dramaturgisch einzuengen, sondern sie im Kopf des Betrachters zu realisieren, sei es als »Verwischungen und Ideenfelder, die von der Phantasie des Betrachters realisiert und darin ihre Bestätigung finden können«, ²³⁵ sei es als Handlungsanweisungen z. B. in »Morning Glory« (1963), wie sie noch in den 1990er Jahren mit dem Projekt »Do It« des Kurators Hans-Ulrich Obrist wieder aufgegriffen wurden. ²³⁶ Der Ort der Handlung war die Galerie oder das Fernsehen, aber auch die öffentliche Straße oder das private Haus. Die Bedingungen waren also mehr oder weniger determiniert. Heute realisiert sich der Aktionismus in der letzten Konsequenz allein konzeptuell als Partizipation über das Internet. Der Ort ist nun im Höchstmaß variabel, offen und potentiell global vernetzt. Die bewußtseinserweiternde Aktion der 1960er Jahre überlebt 30 Jahre später als Hobby und »Do-It«-Yourself-Variante, wobei man seine eigene Aktualisierung des künstlerischen Konzepts per Foto auf der Website des Projekts dokumentieren lassen kann. Während Joseph Beuys propagierte, dass jeder Kunst machen kann, deutet die postmoderne Variante dies um: Alles muss man inzwischen selbst machen – sogar die Kunst. ²³⁷

Medien und Bühne: Mediale Verstärker

Mitte der 1960er Jahre war es kaum vorstellbar, dass die elektronischen Tools einmal beim Discounter an der Ecke zu haben sein würden. Immerhin wurde

²³⁵ Wolf Vostell, 9.2.1966, zit. in: Sohm 1970.

²³⁶ http://www.e-flux.com/projects/do_it/homepage/do_it.html: »Do It ist eine Ausstellung von Künstlerinstruktionen, die jeder ausführen kann. Sollten Sie teilnehmen, können Teile der Ausstellung bei Ihnen zuhause entstehen oder in Ihrem Büro oder an jedem anderen Ort, den Sie für passend halten. Wenn Sie dann eine Anweisung eines Künstlers Ihrer Wahl ausgeführt haben, schicken Sie uns bitte ein Foto, das wir in die Website aufnehmen können.«

²³⁷ Zu aktionistischen Konzepten einer automatischen, maschinischen Kunst siehe z. B. Cornelia Sollfranks »Net Art Generator«: <http://www.obn.org/generator>.

zunehmend deutlich, dass an eine Erforschung des Zusammenhangs von Kunst und Technologie nicht mehr unabhängig von der Industrie zu denken war. Während einerseits in der Folge der Situationisten eine Entwicklung hin zu kritischem, politischem Aktivismus die Kunst beeinflusste, Jean-Jacques Lebel's Umwidmung des Pariser Mai 68 als einzigartiges und größtes Happening mag hier als typisches Beispiel gelten²³⁸, entsteht in den USA gleichzeitig eine der einflussreichsten Initiativen zur Erforschung möglicher Kooperationen zwischen Künstlern und Ingenieuren unter dem Namen »Experiments in Art and Technology« (E.A.T.). Die tragenden Säulen des Vereins waren aus Ingenieurs-Sicht Billy Klüver und aus künstlerischer Perspektive Robert Rauschenberg. Eines der wegweisendsten Ereignisse aus medienkünstlerischer Perspektive waren 1966 die »9 Evenings: Theater and Engineering«.²³⁹ Es ging also schon im Titel um eine Weiterentwicklung der Theaterexperimente. Doch weder ein Theater noch ein Museum hätte Raum genug für ein derartiges Experiment geboten. Die Entscheidung für den Aufführungsort der New Yorker Armory, eine leerstehende riesige Halle, ist symptomatisch für die auch später immer wieder realisierte Besetzung neuer oder auch alter ungenutzter Räume durch mediale Events und temporäre Festivals.

Die mediale theatralische Inszenierung erlebte einen enormen Aufschwung durch die sich überschneidenden Ansätze zwischen Expanded Cinema und Pop, nicht zuletzt aber eben auch durch die Kooperation mit der

²³⁸ Permanente aktionistische Störung führt zu einem erweiterten Happeningbegriff bei Lebel, »der als wichtigstes und bedeutendstes Happening seines Lebens die Pariser Studentenrevolte von 1968 betrachtet«. Heinz Ohff, *Anti-Kunst*, Düsseldorf 1973, S. 97. Siehe aber auch z. B. 2ieme FESTIVAL DE LA LIBRE EXPRESSION, organisiert von Jean-Jacques Lebel, Paris: Centre americain des artistes, 17. – 25.5.1965. Die Überschneidung mit der Fluxusrichtung verdeutlicht auch das im Rahmen des Festivals stattfindende Konzert von Nam June Paik und Charlotte Moorman am 21. Mai 1965.

²³⁹ Für diese »9 Evenings: Theater and Engineering« in der New Yorker Armory bildeten sich Kooperationspaare zwischen Künstlern und Ingenieuren, deren Ziel es war, ganz neue technische Operationen live aufführen zu können. Die Beteiligten John Cage, Lucinda Childs, Oyvind Fahlstrom, Alex Hay, Deborah Hay, Steve Paxton, Yvonne Rainer, Robert Rauschenberg, David Tudor und R. Whitman waren nicht immer in der Lage, ihren künstlerischen Ansatz in Einklang mit den technischen Bedingtheiten zu bringen, aber dennoch entstanden einige herausragende Live-Experimente im Bühnenraum unter erstmaligem Einsatz elektronischen Equipments wie Closed-Circuit-Video, Remote Control Sensoren, Infrarotlicht u.a. Der Titel von Robert Rauschenbergs Stück, »open score«, verdeutlicht bereits das Interesse, die Dinge im Fluss zu halten und nicht als abgeschlossene Choreografie zu definieren. Vgl. Robert Rauschenberg in: E.A.T., *9 evenings: theater and engineering*, New York 1966 Der Anschaulichkeit des Berichts einer Teilnehmerin kam man entnehmen, dass vieles vage blieb, einiges technisch unrealisiert, anderes unter den akustisch schlechten Bedingungen des Aufführungsortes litt. Vgl. Simone Whitman, *Theater and Engineering. An Experiment – Notes by a participant*, New York 1966, E.A.T. Archiv, ZKM Mediathek.

Industrie. Als hätte es Guy Debords vernichtende Kritik an der »Gesellschaft des Spektakels«²⁴⁰ nie gegeben, führt ein Bogen von den Undergroundevents z. B. der Eventstructure Research Group (Jeffrey Shaw, Theo Botschuijver, Sean Wellesley-Miller) oder von Ant Farm einerseits²⁴¹ und der Vereinnahmung audiovisueller immersiver Räume, wie sie erstmals von Künstlern aus dem Kreis von E.A.T. für die Expo 1970 in Osaka realisiert wurden, durch die Industrie – der berühmte Pavillon war finanziert von Pepsi – andererseits zu den 1970er Jahren mit ihren Mega-Multimediaperformances als Pop-Event (Jeffrey Shaw und Genesis, Mark Boyle und Soft Machine, Pink Floyd u. a.). Die Gebilde der Kinetiker, die pneumatischen und partizipativen Objekte wie auch die vielfältigen Techniken der Projektion gingen nahtlos in die immer perfekteren Bühnenevents und Lightshows der Popindustrie über. Von Bewußtseinserweiterung war nun nur noch in pharmazeutischer Hinsicht die Rede und kollektive, kollaborative Events wurden zu Massenveranstaltungen, der Körper zur massenmedialen Ikone auf der Bühne.

Dass sich massenmediale Popevents auch aus der Performance-Tradition entwickeln konnten, bewies Laurie Anderson.²⁴² »Ich bin in meinem Körper wie andere Leute in ihrem Auto«²⁴³ – die Karriere Laurie Andersons von einer Strassenperformerin zur Popikone der Intellektuellen in den frühen 1980er Jahren mit »United States, Part 1-4«, ist paradigmatisch. Ihre einzigartige Bühnenshow aus persönlicher Erzählung, technologisch verfremdeter Stimme, medialer Abtastung der Körpers und einem assoziativen visuellem Bildpool basiert auf den massenmedialen Erfahrungen einer Generation, die mit der Popindustrie ebenso wie dem Fernsehkonsum aufwuchs.

²⁴⁰ Eine These von vielen lautet: »Das Spektakel [...] ist das Gegenteil des Dialogs. Überall, wo es unabhängige Vorstellung gibt, baut sich das Spektakel wieder auf.« Zitat aus These 18, Guy Debord, *La société du spectacle*, Paris 1967, deutsch: *Die Gesellschaft des Spektakels*, Berlin 1996.

²⁴¹ Ant Farm, »Gasstation Lifestyle Display«, in: *Process – Experiments in Art and Technology*, Conference, Los Angeles, 1. Mai 1970: »Ökologisches Medientheater – wir werden einen Tankstellen life style entwickeln (Chevron Island) mit tragbarer aufblasbarer Environment-Kleidung, Smog, F-310 Hype. Die ganze Katastrophe.« (Übers. R. F.)

²⁴² »Eins meiner Ziele war herauszufinden, was heimatverbundene, echte und tiefe Überzeugungen mit politischen Haltungen zu tun haben. Ein weiterer Grund für dieses Interesse war, dass es mich total langweilte, mit Dingen zu arbeiten, die man nur rein ästhetisch beurteilen kann.« Laurie Anderson, »United States«, in: *Conversations in Art and Performance*, hrsg. von Bonnie Marranca/Gautam Dasgupta, Baltimore 1999, S. 476.

²⁴³ Laurie Anderson zit. in: Sayre 1989, S. 150.

In Europa war die Integration von Bühnenperformance und Medialisierung widersprüchlicher und konfliktbeladener, kann hier aber auch nur exemplarisch angeführt werden. Die katalanische Theatertruppe La Fura dels Baus inszenierte in den 1980er Jahren eine Reihe von körperbetonten Spektakeln unter Einsatz maschinischer wie elektronischer Apparaturen, in deren Mitte immer wieder der Zuschauer als Zielscheibe der entfesselten Aktionen der Schauspieler stand.²⁴⁴ Die Truppe ist heute jedoch wieder »domestiziert« und dort gelandet, wo sie ursprünglich nicht hinwollte, auf der klassischen Bühne des Theaters oder der Oper. In diesem theatralischen Panorama²⁴⁵ darf eine technologisch avancierte Truppe wie die japanischen MultimediakünstlerInnen von Dumb Type²⁴⁶ nicht fehlen, die gegenüber dem ultimativen Körpereinsatz gerade die Medialisierung der Körper in aufwändigen Bühnenaufführungen inszenierten.

Es führt eine klare Linie von den theatralischen Experimenten der »9 Evenings« zu den multimedialen Spektakeln der Rockbands wie auch der internationalen Theaterszene.²⁴⁷ Die technischen und logistischen Schwierigkeiten der »9 evenings« zeigen schon früh die bis heute andauernde Ambivalenz gegenüber dem Live-Aspekt von Elektronik, so dass sich viele Regisseure nur zögerlich auf die Unwägbarkeiten technologischer Sets oder gar interaktiver Performances eingelassen haben. Viele Experimente betonten daher immer, aus ideologischen aber eben auch pragmatischen Gründen, den nicht Ergebnis orientierten, sondern Prozess orientierten Ansatz. Die Neugier, neues Terrain zu besetzen, bezog sich jedoch nicht nur auf den klassischen Theaterort und ließ etwa den Künstler Alex Hay bereits 1966 sagen: »Ich möchte noch die leisesten Körpergeräusche aufzeichnen, Gehirnströme, Herztöne, Muskeltöne, und diese Aktivitäten, ihre unterschiedlichen Tempi und Wertigkeiten, verstärken.«²⁴⁸ Das Zitat zeigt, wie sehr utopische Visionen sich gerade mit dem Durchdringen und

²⁴⁴ Siehe auch die Performances von Survival Research Laboratories: <http://www.srl.org/> oder von BBM: <http://www.bbm-ww.de>.

²⁴⁵ Hier ergeben sich auch Korrespondenzen zum Bereich der Videoskulptur, wo Marie-Jo Lafontaine mit »Les Larmes d'Acier« in den 1980er Jahren einen monumentalen, theatralischen und opernhaften Auftritt feierte.

²⁴⁶ Zu Dumb Type sowie zum Panorama asiatischer zeitgenössischer Performance siehe die Ausstellung »Translated Acts« im Haus der Kulturen der Welt: http://www.hkw.de/external/de/virtuelles_hkw/themen_raeume/translated_acts.html.

²⁴⁷ Siehe Projekte von William Forsythe, Robert Lepage, Robert Wilson u. a.

²⁴⁸ Beide zit. in: Whitman 1966.

Verstärken des Körpers und seiner Verkopplung mit den Medien verbanden. Hieran arbeiteten in der Folge viele Performance-KünstlerInnen auf unterschiedliche Weise und in Opposition zu den Orten der Massenmedien und theatralischen Shows. Während das Fernsehen einen auch global immer zentraleren Stellenwert in der In-Formierung der Gesellschaft einnahm, setzten KünstlerInnen umso mehr auf den direktesten lokalen Bezug: ihren eigenen Körper.

Performance: An jedem Ort, zu jeder Zeit

Die dünne Grenzziehung zwischen persönlicher Erfahrung und gesellschaftlicher Situation wurde vor allem bei den Performances von Abramovic/Ulay thematisiert. Ihr Credo

»Lebendige Kunst – kein fester Wohnsitz / permanente Bewegung / direkter Kontakt / lokaler Bezug / Selbst-Auswahl / Grenzüberschreitung / Risikobereitschaft / bewegliche Energie – keine Probe / kein vorherbestimmtes Ende / keine Wiederholung«²⁴⁹

unterstreicht dabei gerade die psychische Dimension und das Risiko der eigenen Arbeit.²⁵⁰ Das Künstlerpaar hat die wohl konsequenteste und längste Serie von Performances realisiert, deren Motto immer »ohne Probe« war und die in vielfältiger Form die Grenze zwischen Macht und Ohnmacht, zwischen sich und dem andern, zwischen Zuschauen und Eingreifen ausgelotet haben. Während die psychische Dimension einer extremen Körpererfahrung über die Zeit im Zentrum ihrer Arbeit als Paar stand, hat Ulay 1976 in »Da ist eine kriminelle Berührung in der Kunst« als kritische Reflexion auf die Massenmedien und die bürgerliche Institution Museum einen realen Kunstraub initiiert und auf Video dokumentiert.²⁵¹ Das »Bitte nicht berühren« der Kunstobjekte im Reich der Institutionen wurde hier gezielt verletzt, um die vorhersehbare Reaktion der Medien und Boulevardblätter in der Folge in die Aktion einzubinden.

²⁴⁹ Marina Abramovic/Ulay – Ulay/Marina Abramovic, *Relation Work and Detour*, Amsterdam 1980, Motto S. 19.

²⁵⁰ Die wichtigsten Performances in Bezug auf den Diskurs der Medien und der Kunst sind alle auf Video dokumentiert: »Talking about similarity« 1976, »Imponderabilia« 1977, »Light/Dark« 1977, »Expansion in space« 1977, »Relation in movement« 1977, »Relation in time« 1977, »Workrelation« 1978.

²⁵¹ Ulay, »Da ist eine kriminelle Berührung in der Kunst«, Hochschule der Künste Berlin, Berliner Nationalgalerie, Galerie Mike Steiner und andere Orte in Berlin, 1976.

Performances manifestieren sich zunächst vor allem jenseits der traditionellen Kunstorte. Sie expandieren in auch die privatesten Räume und erproben die unterschiedlichsten Ansätze. Performances alleine für die Videokamera und die zeitversetzte Rezeption beharrten auf dem Kunstaspekt und misstrauten den Versprechungen einer partizipatorischen Involvierung des Publikums – siehe Bruce Naumans frühe Film- und Videotapes oder Jochen Gerz, Rufen bis zur Erschöpfung«. In anderen Arbeiten wurde demonstriert, wie berechenbar gewalttätig die Reaktion des Publikums gerade in Konfrontation mit medialen Dispositiven war (Jochen Gerz, »Purple Cross for Absent Now«). Aktionen im öffentlichen Raum an der Grenze zur Wahrnehmbarkeit (Jochen Gerz, »Jochen Gerz neben seiner fotografischen Reproduktion«) stand im Gegensatz zur provokanten Intervention im öffentlichen Raum – Valie Export und Peter Weibel, »Mappe der Hundigkeit«).²⁵² Vito Acconci hat für seine eigenen Arbeiten eine Klassifikation versucht.²⁵³ Zwischen der fast privaten Geste/Haltung wie bei Gerz und der öffentlichen Intervention siedeln sich Konzepte an, die gerade die Verschränkung des privaten mit dem öffentlichen Raum erforschen. Eine Performance kann so zwar zuhause stattfinden, jedoch auch einen öffentlichen Adressaten haben. Vito Acconci beschreibt »Step Piece« (1970) so:

»Das Publikum kann meine Handlung in meiner Wohnung jederzeit innerhalb des Monats der Performance sehen; wenn ich nicht zuhause sein kann, werde ich sie überall da ausüben, wo ich mich gerade befinde.«²⁵⁴

Die Räume für Kunstaktionen wurden also auch bewußt in die Privatsphäre der Künstler erweitert und als kulturell wie politisch codierte Räume potenziert. Wie der private Raum öffentlich überwacht wird und wie eine private, sexuell explizite Aktion vom totalitären Staat als eine Gefährdung der Öffentlichkeit interpretiert werden kann, das zeigte Sanja Ivekovic 1979 mit ihrer Aktion

²⁵² Rekursivität der Konzepte: In den 1990er Jahren wurde Oleg Kulik mit seinen aggressiven Performances bekannt, in denen er nackt und auf allen Vieren hündisch auftrat. Die Version als Videoinstallation trägt den Titel »The Red Room« – eine kritische und ironische Replik auf den utopischen Rationalismus des gleichnamigen Pavilions von Alexander Rodchenko für die Pariser Architekturausstellung 1925.

²⁵³ Er führt für den Katalog der Documenta 7 acht unterschiedliche Konzepte und Handlungsfelder auf: Vito Acconci, »Biography of Work (1969–1981)«, in: *Documenta 7*, vol. 1, Kassel 1982, S.174–176.

²⁵⁴ Vito Acconci, *Conceptual Notes on »Steps (Stepping Off Place), Apartment 6B, 102 Christopher Street, New York City«*, wieder abgedruckt in: Stiles/Selz 1996, S. 761.

»Triangle«.²⁵⁵ Diese fotografisch dokumentierte Aktion verweist gleichzeitig auf die medialen Dispositive des Überwachungsstaats und die daraus resultierenden Praktiken vor allem der osteuropäischen KünstlerInnen, den politischen und kollektiven Körper zu thematisieren.²⁵⁶ Inwieweit der kollektive Körper ein durch die Bildgeschichte und Bildmedien propagierter Körper ist, wird weiter unten noch ausgeführt.

Performance ohne Zuschauer: der eigene Raum

Der Realität staatlicher Kontrolle im Osten stand die konkrete Suche nach nicht-überwachten »herrschaftsfreien Räumen« im Westen gegenüber. Kollektivität als gruppenspezifischen Prozess herzustellen, unterstreicht Lygia Clark, wenn Sie in Bezug auf »Baba Antropofágica« von 1973 sagt:

»Wir erreichten eine Art von, wie ich es nenne, ›kollektivem Körper‹, einen Austausch von Intimitäten zwischen Menschen. Das ist überhaupt nichts angenehmes ... und das Wort Kommunikation ist viel zu schwach, um das auszudrücken, was in der Gruppe passiert.«²⁵⁷

Aber der Körper konnte sich noch so sehr mit anderen zu einer temporären, flexiblen Struktur verbinden, wie es in den Gruppenaktionen von Lygia Clark oder den multimedialen und benutzbaren Installationen von Helio Oiticica der Fall war, er blieb zur gleichen Zeit auch eine hermetische Grenze. Der Körper »offenbarte« sich allein der Innenansicht und der psychischen Erfahrung des eigenen Körpers. Bruce Nauman definierte den Körper als »sphere« und arbeitete mit isolierenden und anonymisierenden Körperkonzepten, »mentalen und psychischen Aktivitäten«.²⁵⁸ Naumans Performance ohne Zuschauer allein im Studio wird nun zu einem performativen Akt, den der Zuschauer allein vollziehen muss wie im »Live-Taped Video Corridor«. Dieser das Ich sowohl im Produktions- wie im Rezeptionsprozess isolierenden Haltung entspricht Naumans späteres Diktum: »Ich misstraue der Publikumsbeteiligung.«²⁵⁹

²⁵⁵ Sanja Ivekovic, zit. in: Zdenka Badovinac (Hg.), *Body and the East. From the 60s to the Present*, Museum of Modern Art, Ljubljana 1998, S. 68; die Aktion fand statt in Zagreb aus Anlass des Besuchs Titos 1979.

²⁵⁶ »Body and the East« ist die zu diesem ganzen Komplex umfassendste Publikation.

²⁵⁷ Lygia Clark zit. in: Schimmel 1998, S. 204.

²⁵⁸ Bruce Nauman, »Notes and Projects« (1970), in: Stiles/Selz 1996, S. 605.

²⁵⁹ »[Ich fand] einen Weg, die Situation so einzugrenzen, dass jemand anderes der Performer sein kann, ohne etwas anderes zu tun, als was ich vorgesehen habe. Ich misstraue der

Auch Gary Hill – trotz seines Interesses und Erfolgs mit interaktiven Installationen – verweigert sich jeder Anbiederung an ein Publikum und beharrt auf der Autonomie des Kunstwerks:

»es gibt immer diese Wahrnehmung von etwas Undurchdringlichem in der Art und Weise, wie diese Arbeit eben nicht um einem Publikum buhlt, oder um überhaupt etwas außerhalb seiner selbst buhlt. Vielleicht ist dies das Abfallprodukt aus meiner skulpturalen Arbeit, aber die Autonomie des Werks selbst ist mir nach wie vor sehr bewußt, jedenfalls soweit es darum geht, das Moment des Theatralischen in Schach zu halten.«²⁶⁰

Das Schauen als Aktivität, wie 1996 in der Installation »Viewer«, wird zu einem performativen Akt auf der Seite der Zuschauer, während auf der ›anderen‹ Seite des Screens die einzige Handlung der Performer das Schauen ist.²⁶¹ Der Körper, der eigene wie der der anderen, wird bei Gary Hill wie im Grunde auch bei Bruce Nauman als letztendlich unhinterfragbare »Sphäre«, als Chiffre der Existenz weder durchdrungen noch erforscht oder gar medial verkoppelt. Es geht ihnen um eine körperliche Präsenz in der Zeit, aber eine Präsenz, die jeder für sich spüren muss. Zuschauer gehören eben dem Theatralischen an.

Wenn das, was bleibt, gerade die Kunst ausmacht, so Jochen Gerz, dann wurde konsequenterweise gerade der Akt des Ausstellens von Prozessen künstlerisch gestaltet. Mediale Inszenierung, in einem weiteren Sinne jede »time-based art«, ist auch als ein performativer Akt in der Reproduktion, Reinszenierung oder Ausstellungsgestaltung zu sehen. Das Videotape bot hierzu ideale Bedingungen. In diesem Sinne wurden die Performances von Bruce Nauman, ohne Publikum allein für sich und die Videokamera in seinem Studio produziert, erst in einem performativen Akt in einer Installation vom Besucher

Publikumsbeteiligung.« (Übers. R.F.) Bruce Nauman in: Willoughby Sharp, »Nauman Interview«, *Arts Magazine* 44, no. 5 (March 1970), zit. in: Schimmel 1998, S. 91.

²⁶⁰ »there is always a sense of opaqueness in the way that the work is *not* calling out for an audience, or for that matter, not calling outside itself at all. Perhaps this is left over from my sculpture days, but the autonomy of the work itself is still something that I'm very aware of, at least in terms of keeping theatricality at bay.« Gary Hill, »Liminal Performance«, in: Marranca/Dasgupta 1999, S. 363.

²⁶¹ »Die Besucher *agieren* als Zuschauer, während die Akteure still stehen und *schauen*.« Ebd., S. 370. Auch Robert Rauschenberg, der wesentlich und jahrelang zur künstlerischen Erforschung der Wechselbeziehungen zwischen Kunst und Technologie auf den Off- und Underground-Bühnen der USA beigetragen hat, schuf Ende der 1960er die ersten interaktiven Installationen, hier vor allem Solstice. Bei der ersten Probe vor geladenen Gästen und der anschließenden Party zogen sich Rauschenberg und Freunde nackt aus und bewegten sich zwischen den hell leuchtenden Bildern, während sich die Türen öffneten und schlossen. Doch Rauschenberg hatte die Show so gebaut, dass in diesem Fall gerade Betrachter geboten wird, nicht dem aktiven Teilnehmer.«

rezipiert. Im Gegensatz zum Ereignischarakter vieler öffentlicher Happenings und Aktionen, ging es Bruce Nauman schon in seinen frühen Filmen und Videotapes wie »Bouncing in the Corner« oder »Slow Angle Walk« um die Anonymität des Performers. Seine Videoperformances dauerten so lange, wie die Bandlänge war – 30 oder 60 Minuten. Es waren minimalistische und konzeptuelle Anti-Events, die Andy Warhol auf seine Weise als filmische Konzepte von Echtzeit z. B. in »Sleep« erprobt hatte: Gerade dass nichts passierte, war das Ereignis. Der Widerstand des alltäglichen, banalen Akts wurde in einem paradoxen Akt sowohl zum medialen Ereignis deklariert, als auch gegen die »Gesellschaft des Spektakels« aufgeboten. Eine Distanz zwischen Performer und Viewer wurde auf diese Weise gebrochen gespiegelt, aber eben nicht eliminiert.

Die Distanz gab dem »Viewer« die Möglichkeit, etwas an sich selbst zu erfahren. Das allgemeine Konzept des Happenings – »something happens« – transformierte sich so unter der Hand in ein psychologisierendes »something happens with me«. Naumans wie Acconcis Interesse galt nicht dem Video als Massenmedium, sondern gerade der privaten, ja intimen Qualität des Mediums und dem, was eine bewußte Begrenzung des Handlungsspielraums beim Betrachter und Besucher an Irritation auslösen kann. Intimität und Psychologie waren jedoch keine Kriterien der Subjektivität. Im Gegenteil, der Widerstand Warhols oder Naumans gegen einen Rekurs auf Natürlichkeit und Subjektivität fand sich komplementär im artifiziellen und theatralischen »Posing« gespiegelt. Gilbert & Georges »Lebende Skulpturen« wie in ihrem Tableau für Gerry Schums Fernsehsendung »Identifications« setzten »gegen das Flüssige, Interaktive, Plurale das Künstliche, Rigide, Distanzierte und Vereinzelte«.²⁶² Das Beharren auf dem künstlerischen Aspekt hermetischer Chiffren körperlicher Präsenz oder die Variation tradierter Motive in performativen Skulpturen und Tableaux Vivants als theatralischer Pose – diese Pole markierten einen zentralen Aspekt der Kunst der zeitbasierten Medien.²⁶³ Damit war das Problemfeld umrissen, ohne eine Analyse der gesellschaftlichen und politischen Vektoren

²⁶² Guy Brett, »Life Strategies: Overview and Selection«, in: *Out of Actions*, S. 197–225, hier S. 221.

²⁶³ Vgl. Sabine Folie/Michael Glasmeier (Hg.), *Tableaux Vivants. Leben Bilder und Attitüden in Fotografie, Film und Video*, Kunsthalle Wien, Wien 2002. Besonders in der Fotografie und der Videoinstallation konnte dieser malerische, in jedem Fall piktoriale Effekt reussieren, siehe die Werke von Cindy Sherman, Rodney Graham, James Coleman, die letzten Installationen von Bill Viola oder auch die frühen Arbeiten von Orlan.

dieses Feldes leisten zu wollen. Dies jedoch interessierte Ende der 1960er Jahre mehr und mehr KünstlerInnen.

Performativität als Einschreibung, Aufzeichnung, Signierung

Der künstlerische Umgang mit der Speicherung von Erfahrung, Geschichte und Identität im Körper lässt sich archäologisch als Prozess einer Desillusionierung und Aufdeckung begreifen – nach dem Motto Richard Kriesches »Malerei deckt zu, Kunst deckt auf«²⁶⁴ –, er lässt sich aber andererseits wie beim »Film No. 6« auch als Akt der Einschreibung demonstrieren und produzieren. Während Dennis Oppenheims Diktum »Mein Körper ist die Absicht, mein Körper ist das Ereignis, mein Körper ist das Ergebnis.«²⁶⁵ – siehe seinen Film »Two Stage Transfer Drawing« von 1972 – oder auch die Videoinstallation von Gary Hill, »Crux«²⁶⁶, noch eine klassisch künstlerische Sicht auf die Frage nach der körperlichen Bedingtheit von Wahrnehmung zeigt, bezeugen Chris Burdens berühmte Aktionen wie »Shoot« vom 19. November 1971, in der er auf seinen Arm schießen ließ²⁶⁷, oder auch »Prelude to 220, or 110« von 1976, in der er sich der Gefahr von Stromstößen aussetzte, die offensichtliche Überschreitung des Symbolischen. Der französische Künstler François Pluchart publizierte 1974 ein Manifest zur Body Art. Seine Formulierung trifft auch die auf die Medien zielenden Performances der frühen 1970er Jahre. Er nennt sie »unversöhnlich«, eine Form, in der »die Kraft einer Sprache zählt, die stört, zersetzt und offenlegt.«²⁶⁸ Es ging also noch einmal – die Tradition von Antonin Artauds Theater der Grausamkeit reflektierend – um das Unveräußerliche einer Erfahrung,

²⁶⁴ Siehe seine gleichnamige TV-Aktion für die Sendung »Aspekte« zur Documenta 1977.

²⁶⁵ Günter Brus, »Bemerkungen zur Aktion: Zerreißprobe, in: Aktionsraum I oder 57 Blindenhunde«, München 1971, wieder abgedruckt in: *Theories and Documents in Contemporary Art*, S. 754–755.

²⁶⁶ »Das beinhaltet die symbolische Anspielung auf den gekreuzigten Körper, eine Art ›Leidensweg‹ und Kreuzigung zugleich. Aber die körpereigene Art meiner Tätigkeit – das Gehen mit an den Gliedmassen befestigten Kameras und dem Gewicht der Videorecorder – durchbricht diese Repräsentation sehr schnell.« Gary Hill in: Marranca/Dasgupta 1999, S. 369.

²⁶⁷ »Es war mehr so eine Art geistiger Erfahrung für mich – eben zu verstehen, wie ich mit den dem mentalen Aspekt fertig werden würde, nämlich zu wissen, dass um halb acht abends jemand in einem Raum steht, um auf dich zu schießen. Ich fang immer damit an, dass ich allen möglichen Leuten davon erzähle, und dadurch passiert es dann auch. Es war wie das Schicksal herauszufordern, auf eine wirklich kontrollierte Weise. Die Gewalt dabei war gar nicht das Entscheidende, eher der Trick, um diese mentalen Aspekte in Gang zu setzen.« Chris Burden, »Border Crossing: Interview with Jim Moisan« (1979), abgedruckt in: Stiles/Selz 1996, S. 772f.

²⁶⁸ François Pluchart, »Manifest de l'art corporel« (1974), in: *L'art corporel*, Ausstellungskatalog, Galerie Stadler, Paris 1975, zit. in: Doris Krystof, »Body Art«, in: Butin 2002, S. 40f.

die durch den Körper vermittelt wird. Die Kunsthistorikerin Kristine Stiles erkennt hierin die »Veranschaulichung des tiefen Glaubens an das Ich als Subjekt«, ein letztes Aufbäumen vor der drohenden Auflösung des Subjektbegriffs, was Carolee Schneemann so formuliert:

»Performance Art trägt eine Unmenge an Zorn, Wut, Rebellion in sich, die in einer anderen Gesellschaftsform in positives soziales Handeln umgewandelt werden könnte, ein im physischen und offensichtlichen Sinn das Leben wie die Kultur unterstützendes Handeln. Dieses Ausmass an Entfremdung und Zorn weist für mich auf den Zusammenbruch persönlicher Sinnstiftung auch im Sinn der Integration des Selbst in eine real funktionierende Einheit.«²⁶⁹

»Herausfinden, wieviel Realität die Menschheit aushalten kann.«²⁷⁰ Was real ist, kann wohl nur in spezifischer Hinsicht beantwortet werden: philosophisch, biologisch, etc. Medientheoretisch hieße die Frage also: Welches konstitutive mediale Moment ist der Realität eigen oder handelt es sich hier um einen fundamentalen Gegensatz? Es hilft hierbei, noch vor den theoretischen Implikationen des Reality TV auf das hybride Verhältnis von Realität und Medialität in den Körperinszenierungen der Medien- und Aktionskunst zu schauen. Deren Formulierung lässt sich in vielen Arbeiten auch paraphrasierend formulieren: Herausfinden, wieviel Medialität die Menschheit aushalten kann. Die Konzentration auf den »Körper als (mediales) Ereignis« reflektierte aber auch Anfang der 1970er Jahre die Erfahrung, dass die politischen Eingriffe in andere Medien und Kontexte nicht von nachhaltiger Dauer waren. Die Performance-KünstlerInnen sahen sich so zu gewalttätigeren Aktionen veranlasst, siehe die Arbeiten von Gina Pane, Mike Parr oder später noch von den Autoperforationsartisten in der DDR. »Schießen Sie auf die Kunst«, wie noch 1961 bei Niki de Saint Phalle und Tinguely, wurde nun zu »Schießen Sie auf den Künstler« wie bei Chris Burdens »Shoot«. Gefahr und Schmerz als Katalysatoren wollte Burden als Ausübungen von Macht und Selbst-Kontrolle im wörtlichen Sinn verstanden wissen.²⁷¹ Der Kunsthistoriker Henry Sayre unterstreicht dabei die implizite Medialisierung, wenn er auf den »Marktwert« eines Künstlers

²⁶⁹ Carolee Schneemann, »Performance and the Body« (Interview mit Robert Coe), in: Marranca/Dasgupta 1999, S. 331

²⁷⁰ Mark Boyle, *Journey to the Surface of the Earth: Mark Boyle's Atlas and Manual*, J.L.Locher (Hg.), Edition Hanjörg Mayer, Köln/Stuttgart 1970, unpaginiert.

²⁷¹ Chris Burden, »exercises in power (self-control, mastery of the senses, the willingness, even, to contest with death) as they are images of contrition or self-abnegation« in: Sayre 1992, S. 102.

verweist, auf den geschossen wird – bis dato nur Andy Warhol, auf den 1968 ein Attentat verübt wurde und dessen Gesicht medial zu einer Art Popikone der Kunst aufgewertet wurde.²⁷²

Die Transformationen und Einschreibungen in den Körper sind jedoch nicht nur als visueller Akt zu begreifen. Valie Exports »Body Sign Action« von 1970 steht paradigmatisch für die unauslöschliche Einschreibung kultureller Codes in den Körper. Der Körper wird so zum Medium verschieden lesbarer Codierungen – ökonomisch, sozial, geschlechtlich. Peggy Phelan oder auch Marie-Luise Angerer folgern theoretisch: Performance lässt keine symbolische Repräsentation zu, sondern ist Darstellung des Realen, aber nicht als grundsätzlicher Gegensatz zum Medialen, da in diesem das Reale immer schon enthalten ist.²⁷³ Dass Valie Export dies in einer öffentlichen Aktion der Tätowierung demonstriert, wendet diesen Akt der Einschreibung noch einmal in den Raum künstlerischer Identität: Als Akt der Selbstbezeichnung kann die geschlechtlich konstruierte Identität sichtbar und damit potentiell anders erfahrbar gemacht werden.²⁷⁴

Das neue und noch durch keine Tradition definierte Medium Video war von Anfang an ein wesentliches Mittel von KünstlerInnen wie Martha Rosler, Ulrike Rosenbach, Valie Export, Joan Jonas²⁷⁵, um diese Konstruktionsmechanismen und Zuschreibungen von weiblicher Identität aufzudecken. Sigrid Schade fasst zusammen, dass »Weiblichkeit nicht in

²⁷² Das Gesicht als prominentester und sichtbarster Teil des Körpers hat von jeher in der Kunstgeschichte soziale, historische wie subjektive Bedingungen gespiegelt. Zwischen Ikone und massenmedialem Starposter schiebt sich jedoch mit der Performance Art das Gesicht als Handlungsfeld und mediale Transformation. Als visueller Exkurs können frühe Videotapes von Joan Jonas, Vito Acconci, Peter Campus, Dalibor Martinis oder in neuerer Zeit aus Litauen Robertas Antinis vorführen, wie sehr das Gesicht zu einem »zweiten Gesicht« verwandelt wird und als Bedeutungsträger medial dekonstruiert wird, während fotografische Composites von Nancy Burson, Aziz/Cucher oder Vibeke Tandberg eher Fragen der Kontrolle und Konstruktion von Identität formulieren. Vgl. im einzelnen die Werke Joan Jonas, »Vertical Roll« (1972), Vito Acconci, »Waterways: Four Saliva Studies« (1974), Peter Campus, »East Ended Tape« (1976), Dalibor Martinis, »Open Reel« (1976), Robertas Antinis, »Melting Head« (XX) sowie die Fotoarbeiten Nancy Burson, »First and Second Beauty Composites« – »Big Brother« – »First and Second Male Movie Composites«, Anthony Aziz/Sammy Cucher, »Maria« und Vibeke Tandberg, »Faces # 1–12«. Zu dem Thema vgl. auch die in technischer wie kunsthistorischer Hinsicht gute Einführung in das Thema: *Das zweite Gesicht*, hrsg. von Cornelia Kemp, Deutsches Museum, München 2002.

²⁷³ Vgl. ausführlich zu diesem Komplex Peggy Phelan, *Unmarked. The politics of performance*, London/New York 1993.

²⁷⁴ Vgl. auch Valie Exports Fotocollagen »Körperüberblendungen« und »Die Geburtenmadonna«.

²⁷⁵ Martha Rosler, »Semiotics of the Kitchen«; Ulrike Rosenbach, »Glauben Sie nicht, dass ich eine Amazone bin«, Joan Jonas, »Vertical Roll« und viele andere Arbeiten der Künstlerinnen.

bestimmten Ideal-Bildern definiert wird, sondern dass ihr Status das Bild-Sein ist, Bild aber des abwesenden Blicks: Projektionsfläche, Oberfläche.«²⁷⁶ Seit den frühen 1960er Jahren inszenierte sie lustvoll und exzessiv das Verhältnis von Bildproduktion und realen Körpern. Ihr kinetisches Augen-Körper-Theater²⁷⁷ bewegte sich immer zwischen den Polen sinnlicher Exploration und feministischer Kritik an der Reduktion der Frau auf Images: »Ich durfte ein Bild sein, aber keine Bildermacherin, die ihr eigenes Selbstbild schafft.«²⁷⁸ Besonders ihre Film/Aktion »More Than Meat Joy« (1964) und der Film »Fuses« (1967) begründeten ihren Ruf als Performerin sinnlicher Ekstase und fleischlicher Freuden. Dies trennte sie auch von den eher konzeptuell arbeitenden Fluxus-Künstlern:

»In Fluxus wurde die Sexualität eher sublimiert und nicht in so offenkundig hedonistischer Weise dargestellt wie in den Performance-Praktiken in den Happenings und der Pop Art, die nebeneinander existierten, sich überlagerten und gelegentlich verknüpften.«²⁷⁹

Es ist kein Zufall, dass sie von Anfang an auch an der von Jonas Mekas initiierten Bewegung des »Expanded Cinema« teilnahm und konsequenterweise ihr kinetisches Theater mit bewegten Objekten, Lichtern und Sound durch den Einsatz von Film und später auch elektronischen Elementen u.a. mit der Unterstützung von E.A.T. fortführte. In Deutschland wurde sie z. B. für die Ausstellung »happening und fluxus« (1970) mit ihrem »Electronic Activation Room« eingeladen.²⁸⁰ Die notwendige und radikale Kritik an Bildern tradierter

²⁷⁶ Sigrid Schade, zit. in: Butin 2002, S. 96.

²⁷⁷ »Neurologische Funktionen werden als Bild erkannt. Man sieht es nicht in einem selbst, man tut es. Das Faszinierende an allem, was sich bewegt, hängt mit der primären Objektivierung unseres physischen Dauerzustands zusammen. Wie er erhöht, intensiviert, klarer wird, wie er sich bewegt und durch das Auge sich selbst strukturiert dort, wo man das Glück hat, das zu sehen, was man fühlt.« Carolee Schneemann, in: Marranca/Dasgupta 1999, S. 335.

²⁷⁸ Carolee Schneemann, »Istory of a Girl Pornographer«, in: dies., *More Than Meat Joy. Performance Works and Selected Writings*, hrsg. von Bruce R. McPherson, New York 1979, S. 194.

²⁷⁹ Kristine Stiles, »Uncorrupted Joy: International Art Actions«, in: Schimmel 1998, S. 315. (Übers. R. F.)

²⁸⁰ New Cinema Festival I 1965 in der Cinematheque von New York, Präsentation von »Ghost Rev« erstmals mit der Live-Integration von projiziertem Film. Siehe auch ihre Performance »Snows« 1967, Martinique Theater, New York, und 16-mm Filmdokumentation, 24« (u.a. mit Shigeko Kubota). Wie sie Räume als Partizipationsräume begriff, zeigt u.a. ihr Konzept für »OPEN SPACES/MEDIA: a public access mutable environment« (Prototype for HOME SPACES/MEDIA), London, 1970. Hier kommen nicht nur die Schlüsselbegriffe heutiger partizipatorischer Medienkunst wie Öffentlichkeit, Zugang zu den Medien, Archiv u.a. vor, sondern auch die von Cage und Paik propagierte Rolle des Zufalls, so dass eine überraschende Organisation des »Materials« ermöglicht wird. Gleichzeitig sieht das Projekt konzeptionell schon

Weiblichkeit wurde bei Carolee Schneemann nicht in entsexualisierte Prozesse übersetzt, was ihren Performances einen sehr sinnlichen, spielerischen Aspekt verlieh. Dass »Projektionsfläche« eben nicht immer einen Opferstatus implizierte, sondern auch offensiv umgedeutet werden konnte, zeigt vor allem in den 1990er Jahren der Erfolg von Künstlerinnen wie Pipilotti Rist, Sadie Benning oder Tracy Emin. Sie alle sind in ihrer Arbeit ohne die Performances von Carolee Schneemann nicht denkbar.²⁸¹

Hybride Versuchsanordnungen

Carolee Schneemann konnte mit dem Bildstatus spielerisch umgehen, aber sie unterschied wie die meisten doch klar zwischen Kunst und Leben. Niemand hat das Verhältnis von innerem Bild und äußerer Wahrnehmung und Zuschreibung auf radikalere Weise zum Ort der eigenen künstlerischen Identität gemacht als die französische Performerin Orlan. In »The Reincarnation of Sainte Orlan« hat sie seit 1990 eine Reihe von chirurgischen Gesichtsoptionen an sich vornehmen lassen, um bestimmte modellhafte Züge aus der Kunstgeschichte – ihre »Modelle« waren Venus, Diana, Europa, Psyche und Mona Lisa – Fleisch werden zu lassen.²⁸² Christine Buci-Glucksmann spricht im Zusammenhang von Orlans Werken von dem Begriff Szenografie und dem Ereignis: »Was Orlan ausmacht, ist, dass sie eine Kunst des Ereignisses an sich schafft.«²⁸³ Denn Orlans Operationen geschahen nicht nur nach medialen Images, sondern wurden auch selbst als mediales Ereignis für die Videokamera inszeniert.

Den eigenen Körper als Kunstobjekt nicht nur zu begreifen und zu nutzen, sondern auch als solchen öffentlich auszustellen – von Timm Ulrichs »Selbstaussstellung« über Gilbert & George, Abramovic/Ulay bis in neuerer Zeit zu Tanja Ostojic's »Personal Space« – distanziert ihn gleichzeitig von der Berührung durch Besucher. Den Körper in einem weiteren Schritt möglichen

die Reflektion als Spuren früherer Aktivitäten im Zentrum des Raums vor. Mit andern Worten, das Archiv ist sowohl Erinnerung und Spur einer Aktivität als auch Produktivkraft in der Hervorbringung ähnlicher oder differenter Aktivitäten. Schneemann 1979, S. 263.

²⁸¹ Zu einer ausführlichen Diskussion vor allem auch der aktuelleren Neuen Medien im Rahmen der Gender Debatte vgl. Katharina Gsöllpointner/Ursula Hentschläger, *Paramour. Kunst im Kontext Neuer Technologien*, Wien 1999, und Marie-Luise Angerer, »I am suffering from a spatial hangover. Körper-Erfahrung im NeuenMedienKunst-Kontext«, in: *Formen interaktiver Medienkunst*, hrsg. von Peter Gendolla u. a., Frankfurt/Main 2001, S. 166–182.

²⁸² Vgl. die Künstlerseiten im Internet zu Orlan: <http://www.orlan.net>.

²⁸³ Christine Buci-Glucksmann, *Orlan. triomphe du baroque*, Marseille 2000, zit. in: Folie/Glasmeier 2002, S. S. 23–25.

öffentlichen Interventionen, Aggressionen und Verletzungen auszusetzen, wurde in vielen Fällen symbolisch vollzogen, in einigen Fällen jedoch auch als reales partizipatorisches Event inszeniert, zum Beispiel in Yoko Onos »Cut Piece«²⁸⁴, das Lynn Hershman in den frühen 1990er Jahren noch einmal als Reminiszenz wiederholte und auf Video aufzeichnete – ein Rekurs, der im übrigen auch vielfach die Arbeiten von Vito Acconci betrifft, wie »Fresh Acconci« von Paul McCarthy und Mike Kelley ebenfalls in den 1990er Jahren gezeigt hat. Das Schneiden, Ausschneiden, im weiteren auch Rasieren, Brennen und Verletzen wurde zu einem der Markenzeichen der späteren »Body Art«. Aber mehr noch als diese direkt den Körper einsetzenden Aktionen berührt aus heutiger Sicht der Mediengesellschaft die Konsequenz ihrer Reflektion von Medialität – notgedrungen vielleicht als Reaktion auf die massenmediale Popularität ihres Mannes John Lennon. Als Grenzgängerin zwischen den esoterischen Fluxuszirkeln und den massenmedialen Beatles-Events hat sie zusammen mit John Lennon und dem ORF die Fernsehsendung »Rape« (Film No. 6, 1969) produziert. Die hier inszenierte reale Verfolgung einer weiblichen unbekannten Person mit einer Kamera nahm als Reality-TV vieles von dem vorweg, was später als Spiel²⁸⁵ oder Dauersoap aufwändig inszeniert wurde. Der reale Eingriff in die Privatsphäre einer Unbekannten ging sehr viel weiter als eine konzeptuelle Aktion wie Vito Acconcis »Following Piece«. Sie rührte an reale oder imaginierte traumatische Erfahrungen und hinterlässt noch heute einen beklemmend realistischen Eindruck. Diesem dialogischen Zwangsverhältnis zwischen Realität und medialer Aufzeichnung voyeuristisch zuzusehen wird mit der Dauer immer unerträglicher.

Was der bulgarische Künstler Rassim Krastev als ironische Replik auf den Körperkult des Westens als Aktion eines östlichen Künstlers wiederholt und auf Video dokumentiert in »Corrections« (1996-98), gehorcht der Logik des Warenwerts und Bildwerts. Auch das Material des Künstlers, die Intervention in den eigenen Körper, bleibt letztendlich die Produktion eines Images zur

²⁸⁴ Japan 1964 und Carnegie Recital Hall, New York, 1965. »People went on cutting the parts they do not like of me finally there was only the stone remained of me that was in me but they were still not satisfied and wanted to know what it's like in the stone.« Yoko Ono Statement in: *Village Voice*, 7. Oktober 1971, S. 20, zit. in: Schimmel 1998, S. 278.

²⁸⁵ Vgl. die Fernsehproduktion von Wolfgang Menge »Das Millionenspiel«, WDR 1970: http://www.epilog.de/Film/Mi_Mo/Millionenspiel_D_1970.htm.

Kapitalisierung auf dem Kunstmarkt. Auf ähnliche Weise beruhen die Performances von Vanessa Beecroft, siehe eine der letzten von der Biennale Sao Paulo »VB 50«, mit nackten, stilisierten Frauenkörpern als Tableaus auf den Images der Werbung und den utopischen Visionen zum Klonen von Körpern. Der Akt des Ausstellens und der Akt des voyeuristischen Zuschauens wird jedoch durch die Ereignislosigkeit bei zunehmendem Verlauf der Performance immer nebensächlicher. Die Grenze zwischen Nackten und Bekleideten, zwischen Performern und Zuschauern wird undeutlich. Was bleibt, ist eine Situation nicht unähnlich dem Hintergrundrauschen des Fernsehens, überlagert nach einiger Zeit von Gesprächen und anderen sozialen Beschäftigungen. Interessanterweise wiederholt Vanessa Beecroft die Performances an einem anderen Tag ausschließlich für die elektronische Dokumentation, so als wäre das Publikum nicht Teil der Performance, sondern nur in Kauf genommener Rahmen. Beecroft arbeitet zwar mit realen Körpern, aber meint am Ende wieder nur die Körperbilder. Fotografien (»Stills«) sind daher das logische Verwertungsmedium ihrer Performances.²⁸⁶ Der Einsatz des eigenen Körpers wird hier nur noch den anderen als Stellvertretern zugemutet. Die Wahrheit des Körpers gerinnt hier zum Bild, auch wenn es »live« ist.

Performance und Interface

Die Realität des Körpers wurde mit den Medien untersucht, aber oft auch gegen die Medien ins »Feld« geführt. Die »Body Art« war einerseits ein extremes Beispiel für das Festhalten an der prekären Subjektivität und körperlichen Essentialität des Ichs. Orlans Operationen andererseits zeugen von der kulturellen Determiniertheit jeder Körperbildung im wahrsten Sinne des Wortes. Die Eingangsthese einer Polarität zwischen Präsenz und Materialität des Körpers mithilfe der oder auch gegen die Medien sowie andererseits den Immaterialitäten

²⁸⁶ Ganz im Gegensatz etwa zu den radikalen Performances von Santiago Sierra, der gerade das Reale einer ausgestellten Situation direkt herausarbeitet wie in »Rabajadores que no pueden ser pagados remunerados para permanecer en el interior de cajas de cartón«, Kunst-Werke, Berlin, Sept. 2000. Am 7. September 2002 realisiert er »The displacement of a Cacerolada« (Verlagerung einer Topf-Demonstration) – eine Kakophonie des Klopfens auf Töpfe, Pfannen, Wellbleche usw. zeitgleich zu hören u.a. in Frankfurt, Genf, London, New York, Wien, Linz und unter www.resonancefm.com: »Alles was Sie tun müssen, ist am 7. September 2002 um 17h in voller Lautstärke aus Ihrem Fenster oder Ihrem Auto heraus Wien mit den argentinischen Demonstrationsgeräuschen zu beschallen, die Santiago Sierra im März 2002 in Buenos Aires aufgenommen hat.« Auszug zitiert aus: www.kunsthalle.at; siehe auch <http://www.artemexico.com/eguerrero/sierra/>.

und Potentialitäten, die das graduelle Verschwinden der realen Körper durch die Medien beinhaltet, wird nun in seiner Verwurzelung in den 1960er Jahren erkennbar. Hier wurde der Grundstock zur Virtualisierung des Körpers gelegt, konzeptuell wie technologisch.

Im Zuge der Expanded Cinema Bewegung, also einer bewußtseinserweiternden Praxis, findet sich eine der frühesten Performances, die den Körper durch einen elektronischen Screen ersetzte. Mark Boyle und Joan Hill inszenierten in Liverpool 1966 »Son et Lumière: Bodily Fluids and Functions«. In ihrer Arbeit wurde eine der ersten Videoprojektoren in einem künstlerischen Kontext eingesetzt:

»In der Spermasequenz vollzieht ein Paar, das an ein EKG und ein EEG angeschlossen ist, lustvoll Geschlechtsverkehr [hinter einer Leinwand verborgen], während die Oszilloskope der beiden Apparate als Closed-circuit-Video mit Hilfe eines »Eidofor«-Videoprojektors auf einen grossen Bildschirm hinter ihnen projiziert wurden. Ihre Herzfrequenzen und Gehirnströme wurde in Echtzeit vorgeführt.«²⁸⁷

Diese heute weitgehend unbekannte Arbeit gibt paradigmatisch ein zentrales Motiv vor: das Interesse an den unsichtbaren und prozesshaften Aggregatzuständen des Körpers, anders gesagt: am Bild des Körpers aus der »Innensicht«.

Diese Körperzentriertheit war bereits medientheoretisch in Oswald Wieners kybernetischem »Bio-Adapter« reflektiert worden. Nur kurze Zeit später gelang es dem Künstler Jean Dupuy und den Ingenieuren Ralph Martel/Hyman Harris im Rahmen der E.A.T. Ausstellung »Some More Beginnings« den ersten Preis der Ausschreibung zu bekommen, verbunden mit der parallelen Ausstellung ihrer Arbeit an zwei renommierten Kunst-Orten, dem Metropolitan Museum of Art und dem Museum of Modern Art in New York im Rahmen von »The Machine – As Seen at the End of the Mechanical Age«. Ihre prozesshafte Skulptur »Heart Beats Dust«²⁸⁸ ermöglichte die Visualisierung des Herzrhythmus durch vorfabriziertes Bandmaterial, aber auch durch ein angeschlossenes Stethoskop.

²⁸⁷ Boyle zit. in: Schimmel 1998, S. 280. Boyle gehörte später auch zu den Künstlern, die Multimediashow für Rockbands inszenierten (Soft Machine, Pink Floyd, Cream, the Animals. Vgl. »When the Dust Settles: Mark Boyle Interviewed by Mark Bloch«, in: *High Performance* 4, no. 3 (Fall 1981), S. 73f.

²⁸⁸ Pontus Hultén, *The Machine – As Seen at the End of the Mechanical Age*, MoMA Ausstellungskatalog, New York 1968. Die Ausstellung spannte einen grossen Bogen von der Renaissance bis zu DADA, Futurismus und jüngeren Maschinenkünstlern wie Tinguely und auch

Die »Instrumentalisierung« und Verbildlichung des Körpers wurde in den letzten 40 Jahren immer weiter perfektioniert und nicht immer können KünstlerInnen mit den Fortschritten der Technologie Schritt halten. Aber Körperprozesse, scheinbar nicht manipulierbar, als bildgebende Verfahren in Echtzeit einzusetzen gelingt in performativen und partizipatorischen Closed-Circuit-Installationen mit Sensoren, Interfaces und in letzter Konsequenz Implantaten. Spätestens mit den 1990er Jahren steht angesichts der biogenetischen Entwicklung nicht mehr die Freisetzung unter- oder unbewußter mentaler Prozesse im Vordergrund, sondern die Verknüpfung von Mensch und Computer in hybride Wesen. Erste Versuche eines künstlerischen Biofeedbacks kann man etwa an Ulrike Gabriels früher interaktiver Installation »Breath« (1992) erkennen. Der Unterschied war nun die Konfrontation mit dem eigenen Innenraum als einem großformatigen, visualisierten abstrakten Gewebe. Damit war jenseits der Laborbedingungen im universitären Rahmen nun der hybride Raum als komplexer virtueller und immersiver Datenraum erfahrbar.²⁸⁹ Der Besuch einer Installation wurde zum performativen Akt der Begegnung mit einer audiovisuellen Konstellation, die vom Körper getaktet wurde.

Doch diese Verkoppelung mit der Maschine ist weder angstfrei noch herrschaftsfrei. Den Körper als »Schlachtfeld« technologischer, sozialer und ideologischer Kriege hat die Ars Electronica in den 1990er Jahren immer wieder thematisiert.²⁹⁰ Das unterstreicht auch die Arbeit »Rehearsal of Memory« von Graham Harwood/Mongrel. Auch mit der Theoretisierung einer feministischen Praxis wurde der blinde Fleck aller technologischen Debatten immer deutlicher: Das Subjekt – KünstlerInnen wie Partizipierende – ist ein gesellschaftlich und geschichtlich geprägtes Konstrukt. Das Happening und in der Folge auch die noch so radikalste Performance konnte keinen Zugang zu einem mythischen, vorgeschichtlichen, natürlichen Erlebnis bieten. In jüngerer Zeit ist es u.a. Marie-Luise Angerer, die für einen von der Gender-Theorie Judith Butlers geprägten

Nam June Paik. Im Begleitprogramm hielt Kenneth Knowlton einen Vortrag »An Evening of Computer-Produced Films« (2. Dez. 1968).

²⁸⁹ Siehe auch die Projekte z.B. von Eduardo Kac (<http://www.ekac.org>) oder auch Christian Möller/Sven Thöne, »The Virtual Backbone«: <http://users.design.ucla.edu/projects/arc/cm/cm/staticE/page33.html>; des weiteren die gesamte CAVE-Technologie und die Ausführungen zu diesem Thema in Grau 2001.

²⁹⁰ 1997 Flesh Factor: <http://www.aec.at/fleshfactor/>; siehe auch die Themen »Genetisches Leben« (1993), »Life Science« (1999) oder »Next Sex« (2000).

Begriff des Performativen plädiert und notiert, »dass die Performance wesentlich die Bewegung (von Körpern und Bedeutungsprozessen) ist, die das Spektakel oder den Event antreibt«.²⁹¹ Sie folgert schließlich auch, dass »dem Körper in der Performance eine Eigenständigkeit zugesprochen werden [muss], die dem intentional handelnden Individuum vorausgeht«. Der Körper spricht, sei es der eines anderen, mein eigener oder ein kollektiver Körper – und Sprache ist, wie wir wissen, eine gesellschaftliche Konvention. Unter dieser Prämisse werden auch die scheinbar spektakulären und voyeuristischen Performances von Vanessa Beecroft zu komplex codierten Anti-Spektakeln.

Intervention in den Körper des Anderen

Vanessa Beecroft demonstriert, wie das Serielle unserer Identitätskonstruktionen dennoch subtile, codierte Differenzen produziert. Doch ist ihr künstlerisches Konzept mit der Einwegkommunikation des Fernsehens – auf das sie ja auch wesentlich abzielt – vergleichbar. Hier wie dort informiert ein Sender viele Empfänger. Interessant wird es, wenn man wie Stelarc die Perspektive umdreht – viele »informieren« einen. Der Körper wird zum syntopischen Ort, oder anders ausgedrückt: der eigene Körper wird auch telematisch zum Handlungsfeld der andern.²⁹² Stelarc ist insofern der paradigmatische Schlusspunkt dieses Essays, als er in der Entwicklung seiner Projekte noch einmal den Weg von der Grenzerfahrung des realen Körpers zur Cyberutopie dislozierter Körper deutlich werden lässt. Anfang der 1970er Jahre begann er, mit Hilfe elektronischer Tools filmisch den eigenen Körper zu »penetrieren«. Er nennt seine frühen Filme des Körperinneren auch »probing« und »piercing«. Stelarc war somit einer der ersten, die medizinische bildgebende Verfahren am eigenen Körper in künstlerischer Absicht einsetzten. Berühmt wurde er danach mit seinen »Suspension«-Performances, die direkt aus der Tradition der Body Art abgeleitet waren. Der nächste Schritt war für ihn jedoch die Erweiterung und Bereicherung des Körpers

²⁹¹ Marie-Luise Angerer, »Performance«, in: Butin 2002, S. 243. Judith Butler prägte wesentlich die Gender-Theorie, die gesellschaftlich konstruierte Geschlechterkategorien des »Männlichen« und »Weiblichen« untersucht, in ihren Büchern »Gender Trouble« (London 1990) und »Bodies That Matter« (London 1993).

²⁹² Den Begriff Syntopie verdanke ich den Ausführungen von Claudia Giannetti in der spanischen Publikation *Estetica Digital*, Barcelona 2002 (deutsch als *Ästhetik des Digitalen*, Wien/New York 2004). Siehe hierzu auch das Projekt »Epizoo« von Marcel.li Antunez Roca: <http://www.univr.it/lettere/cyborg/marcelli.htm>.

durch physische wie virtuelle Extensionen, Performances mit »Third Ear«, »Virtual Arm« u.a. In »Ping Body« und »Fractal Flesh« geht es ihm um eine »Mensch-Maschine-Symbiose«, die im wahrsten Sinne des Wortes »post-human« ist, insofern er sich selbst als schließlich sogar durch das Internet ferngesteuertes maschinisches System darstellt. Die Performance vollzieht sich an einem konkreten Ort, real räumlich und körperlich sichtbar, aber die Einheit des Körpers ist aufgehoben. Er erweitert seinen Körper um maschinische Extensionen und sein Nervensystem um ein globales Netz von Synapsen: andere agieren durch ihn hindurch. Impulse aus dem Internet sind die Auslöser einer »bewegenden Bewegung«²⁹³:

»Ich bin es leid, Leute über das Internet als einer Art von Fluchtmöglichkeit für ihre Körper reden zu hören. Das Internet soll ihrer Meinung nach eine Kommunikation von »Geist-zu-Geist« sein. [...] Für mich umfasst Geist das Riechen, das Sehen – all diese Dinge erzeugen die Vorstellung eines Geistes in der Welt. Man sollte das nicht vom Körper trennen. Wir stülpen alte metaphysische Sehnsüchte über neue Technologien. Wir haben diesen transzendentalen Drang, dem Körper zu entfliehen, und wir stülpen das über die Technologie.«²⁹⁴

»Augmented Reality«

Der Virtualisierung der Körper, der Körperfunktionen und Begierden ließe sich ein weiteres Kapitel widmen.²⁹⁵ Weltweit finden sich inzwischen eine Fülle von aktuellen performativen Ansätzen, die die reale Präsenz des Körpers, oft vermittelt einer Tanzchoreografie, an einem gegebenen Ort mit Strategien der Dislozierung und Mediatisierung verbinden, siehe z. B. Chris Zieglers Kooperation mit Tänzern in »scanned«, sowie mit Aspekten der Telematik und Internetanbindung in Echtzeit experimentieren. Als ein Beispiel hierfür sei die Company in Space genannt, eine von vielen multimedialen Theater/Tanz-Gruppen, die an den Schnittstellen von Internet und Live-Event arbeiten, um unser Verständnis des Begriffs von »verteilter Autorenschaft« und »augmented

²⁹³ Vgl. Stelarc, »Beyond the Body: Amplified Body, Laser Eyes, and Third Hand« (1986), in: Stiles/Selz 1996, S. 427.

²⁹⁴ Stelarc, »We Can Rebuild Him«, Interview von Annie Griffin, *Guardian* (4. 5. 1996). Vgl. Stelarc, »Prosthetics, Robotics and Remote Existence: Postevolutionary Strategies«, in: *Leonardo*, vol. 24, No. 5, 591–595 (1991); vgl. auch <http://www.merlin.com.au/stelarc>.

²⁹⁵ Vgl. Stahl Stenslies »Von Interface zu »Inter-Skin«, ein Cyber-SM Projekt in Kooperation mit pKirk Woolford. Alexej Shulgin hat mit »Fuck U Fuck Me« eine ironische Replik auf alle Cybersexvarianten als »Ultimate Remote Sex Solution«TM ins Netz gestellt: <http://www.fu-fme.com/index.html>.

reality« in konkrete Verkörperungen vor Ort zu übersetzen.²⁹⁶ Immer weniger wird das Verhältnis von real und medial an sich zum Thema der Events, immer mehr wird das Erzählen und ein ganz neuer Umgang mit dem erweiterten Datenraum zum Zentrum des künstlerischen Interesses. Der Einsatz neuer modularer Software für das telematische Arbeiten in Echtzeit ermöglicht es, die letzten Residuen avantgardistischer Konzepte der Moderne in der Vielfalt heterogener Datenräume aufzulösen. Immer mehr stülpt sich nicht nur ein Datenhelm über den Kopf des Performers, ganze Datenanzüge werden zu einer zweiten Haut. Es ist absehbar, dass man sie demnächst nicht mehr als »zweite« Haut erkennen wird. Die Symbiose von Mensch und Datenimplantat ist längst begonnen und nicht nur in der Science-Fiction Realität.

Die eingangs gestellte Frage nach der Realität des Körpers ist ununterscheidbar von seiner Medialität, sei es in biologischer Hinsicht als möglicherweise schon genetisch manipuliertes und somit im Hinblick auf ein imaginiertes Modell vorfabriziertes Wesen, sei es schon heute in seinem äußeren Aspekt, wie uns Kunstfiguren wie Michael Jackson überdeutlich bereits vorgeführt haben, sei es schließlich in seinem performativen Aspekt als ein an binäre Codes gekoppelter Agent. Der Datenhandschuh ist überflüssig – der ganze Körper wird zur »Maus«, zum Interface. Doch es wäre keine künstlerische Haltung, dies nur als Verlust von Subjektivität und Moral zu beklagen. Der neue Körper eröffnet Optionen und andere Identitäten. Nur die Zeit bleibt in allen zeitbasierten Medien und Projekten ein linearer Prozess – auch wenn das künstlerische Interesse wiederum als Gegenposition zur biogenetischen Veränderung des Menschen auf der subjektiven Konfrontation mit Körperprozessen rekurriert, wie sie in den 1960er Jahren extensiv betrieben wurde. Low-Tech Performances sind symptomatisch für die ungebrochene Aktualität dieser Positionen aus der Anfangszeit der Medienkunst (z. B. Vito Acconci). Wie immer der Körper gesehen, interpretiert, medialisiert oder dekonstruiert wird, er bleibt im Zentrum identifikatorischer Prozesse. Er ist, mit anderen Worten, in jedem Fall das »Gegebene« – nur eben zunehmend unter dem Aspekt des Hybriden. Das Datum (»Gegebene«) aber, und dies sei noch einmal mit Bezug auf Vilém Flusser betont, ist immer schon das Faktum (»Gemachte«).

²⁹⁶ Siehe z. B. »Incarnate« (2001): Live Performance verbunden mit ISDN-Videokonferenzschaltungen, Echtzeit-Anwendungen und -Interfaces.

Welche Prozesse der Herstellung von ›Faktizität‹ manifestieren sich in verschiedenster künstlerischer Perspektive? Die Arbeiten, die im folgenden Kapitel ausführlicher dargestellt werden, verkörpern alle eine Haltung der Suche nach nicht-abschließenden Formen, nach Öffnungen und Diskursivität. Dass dies in sprachbezogenen Arbeiten wie denen von Gary Hill oder Jochen Gerz deutlich wird, ist vielleicht nicht überraschend. Aber dass auch die ikonografische Praxis etwa eines Robert Cahen oder Peter Callas das elektronische Bild als ein offenes Feld von subjektiven oder kulturellen Vektoren darstellen, das ist wegweisend für ein anderes Verhältnis zur Bildwelt.

3.3. Ikonografischer Diskurs – Materialien zum Verhältnis von Text und Bild

Zu den Pionieren der Entgrenzung des klassischen Textes durch den »Hypertext« – der Begriff wurde von Ted Nelson erstmals 1965 verwendet²⁹⁷, zu einer Zeit also, in der Marshall McLuhan seine wegweisenden Bücher veröffentlichte – zählt Peter Sloterdijk Ludwig Wittgensteins »Zettelbücher«, Paul Valérys Konstruktion eines multi-dimensionalen Universums des Aphorismus und natürlich auch die Metaschriften von Jorge Luis Borges, in denen die Bibliothek zum Ort von Textoperationen wird, die das Buch transzendieren.²⁹⁸ Die Liste ließe sich verlängern um die visuelle Poesie in der Tradition Mallarmés und vor allem die literarischen Experimente James Joyces. Sehr viel mehr hat sich jedoch immer die Bildhaftigkeit unserer modernen Gesellschaft in unserem Bewusstsein verankert, so dass László Moholy-Nagy schon 1928 angesichts des Siegeszugs der öffentlichen Werbung wie auch des bewegten Bildes behauptete: »Nicht der Schrift- sondern der Photographieunkundige wird der Analphabet der Zukunft

²⁹⁷ Theodor Holm Nelson, »The Hypertext«, Lecture at the Congress of the International Federation for Documentation, Washington D.C., 1965; erwähnt in: Theodor Nelson, »Getting it Out of Our System«, in: *Information Retrieval. A Critical View*, hrsg. von George Schechter, Third Annual Colloquium on Information Retrieval, Philadelphia, 1966, Washington D.C. u. a. 1967, S. 191–210, hier S. 195. Bolter weist auf den populären Text »Dream Machine« von 1973 hin, in dem Nelson ebenfalls den Begriff anwendet, vgl. Jay David Bolter, *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, Hillsdale 1991, S.23. Zur Theorie des Hypertexts vgl. auch George P. Landow, *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore 1992.

²⁹⁸ Peter Sloterdijk, *Medien-Zeit*, Stuttgart 1993, S. 60; Heiko Idensen, der sich in Deutschland als einer der ersten mit Theorien, Praktiken und historischen Vorläufern des Hypertexts befasst hat listet noch eine Fülle von weiteren Beispielen auf: Heiko Idensen/Matthias Krohn, »Kunst-Netzwerke. Ideen als Objekte«, in: *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*, Florian Rötzer (Hg.), Frankfurt/Main 1991, S. 371–396, bes. Anm. 28.

sein.«²⁹⁹ Moholy-Nagy gehört zu den herausragenden Protagonisten einer neuen revolutionären Bildsprache, die sich werbewirksamer Effekte bediente. Natürlich konnte auch dieser wie Walter Benjamin meint, »Pionier des neuen Lichtbilds« nicht schon in den 1920er Jahren die globale Informationsgesellschaft voraussehen. Interessant ist aber die Parallelität der künstlerischen Vorarbeiten sowohl auf der literarischen wie auf der ikonografischen Ebene an dem, was Umberto Eco dann erst in den 1960er Jahren in das Schlagwort des »offenen Kunstwerks« münzte, die hier beleuchtet werden soll. Das Gefüge von Bild und Text war offener geworden und zum Ort von grundsätzlichen Auseinandersetzungen geworden. Jenseits der unzweifelhaften Bildkompetenz, die heute in zunehmendem Maß auch durch die Sozialisation durch das Fernsehen erworben wird, kann man jedoch nicht umhin festzustellen, dass das gedruckte Wort auch im weiteren Verlauf der 20. Jahrhunderts das Wort der Autorität geblieben ist, während das Bild, ob gemalt, fotografiert oder gefilmt, in weit geringerem Maß mit dem Nimbus des Autoritären behaftet ist und viel eher dem Bereich des Verführerischen und Illusionären zugeordnet wird, was es wiederum in seiner Ambivalenz und prinzipiell vieldeutigen Interpretation vielen verdächtig macht.³⁰⁰

Dieses Kapitel will nicht das ganze historisch komplexe und konfliktreiche Verhältnis von Bild und Text, von Ikonoklasmus und Ikonografie aufrollen, sondern der Frage nach gehen, in welcher Weise künstlerische Experimente mit elektronischen Medien dieses Verhältnis vor allem in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts verändert haben. Meine Hypothese lautet, dass sich immer seltener der traditionsreiche Antagonismus manifestieren kann, wenn im digitalen Zeitalter das Bild zum Text und der Text zum Bild wird. Anhand einiger zentraler künstlerischer Positionen soll im Folgenden die

²⁹⁹ László Moholy-Nagy zit. in Walter Benjamin, »Neues über Blumen« (1928), in: ders., *Medienästhetische Schriften*, Frankfurt/Main 2002, S. 294.

³⁰⁰ Immerhin lässt sich dies auch noch in den Verschiebungen des Stellenwerts der Fotografie als beweiskräftigem Dokument ablesen. Während es natürlich immer schon durch die Möglichkeit der Retusche berühmte Beispiele historischer Dokumentfälschungen gegeben hat – die Negation der physischen Nähe Trotskis zu Lenin auf einem Bild aus den Zeiten der 1920er Jahre ist dafür von symbolhaftem Stellenwert –, so ist die Fotografie gerade des investigativen Journalismus zu einem mächtigen Faktum auch politischer Entscheidungen geworden. In den Zeiten digitaler Bildmanipulation ist jedoch wiederum das Technische dieses Mediums verantwortlich für den rapiden Wertverlust eines Bildbeweises im Licht der öffentlichen Meinung. Dieser Zusammenhang hat weitreichende Konsequenzen, die jedoch erst langsam am Horizont sichtbar werden.

eigentliche kunsthistorische und ikonografische Lesart erprobt werden und die konkrete Werkanalyse als Materialbasis in den Vordergrund rücken. Im Gegensatz zu den in den 1990er Jahren wuchernden Utopien der Cybertheoretiker und -literaten geht es hier nicht um begriffliche Verallgemeinerungen, sondern in einem stärker induktiven Prozess um die realen Praktiken, die ein mediales Dispositiv konkret ins Werk gesetzt haben, wobei ›Werk‹ begrifflich nur mehr in Anführungszeichen zu denken und zu nutzen ist. Die internationalen Künstlerpositionen werden auf ihren spezifischen Beitrag zu der exemplarischen Diskussion des Zusammenhangs »Text-Bild-Sound« und in Hinsicht auf auch historisch signifikante Veränderungen in der künstlerischen Praxis ausgewählt. Der Bezug auf das kunsthistorische Themenfeld »Ikonografie« soll aber nicht das elektronische Bild als Ikone etablieren, sondern verweist auf das, was seit Gottfried Boehm und William J. T. Mitchell als »iconic turn« oder auch »pictorial turn« gemeint ist.³⁰¹ Nach dem pragmatischen »linguistic turn« in der Philosophie³⁰² und einem neuerdings propagierten »performative turn«, der auf Judith Butlers Prägung des Begriffs »Performativität« zurückgeht (siehe Kap. 3.2.) lässt sich allgemeiner gesagt eine Suche nach der Formulierung von Paradigmenwechseln konstatieren, die vor allem den Wandel unserer Gesellschaft unter globalisierten und eben dynamisierten Bedingungen zu fassen versuchen. Anlass ist vielfach die Verunsicherung angesichts des rasanten Aufstiegs eines neuen Mediums, in den 1990er Jahren das Internet und in den 1960er Jahren das Fernsehen. Während Hartmut Winkler noch 1997 dem Computer die Fähigkeit streitig machte, für Bilderproduktion und –austausch geeignet zu sein, sind heute die Prozessor- und Speicherleistungen auch jedes Heimcomputers derart exponentiell erweitert, dass die speicherintensiven Bilder und vor allem auch bewegten Bilder kein technisches Problem mehr darstellen. Auch hier erweist sich die Sicht auf das Medium wieder als prägend: Ein Programmierer sieht das Textmedium, das von geschriebenen Codes der Software bestimmt wird, ein

³⁰¹ Vgl. Gottfried Boehm, »Die Wiederkehr der Bilder«, in: ders., *Was ist ein Bild?*, München 1994, S. 11–38; William J. T. Mitchell, *Picture Theory: Essays in Verbal and Visual Representations*, Chicago 1994, bes. Kap. 1 und Horst Bredekamps Anmerkungen dazu in »Metaphern des Endes«, in: Heinrich Klotz, *Kunst der Gegenwart – Museum für Neue Kunst/ZKM*, München 1997, S. 35.

³⁰² Vgl. Bredekamp 1997, Anm. 41.

Anwender sieht vor allem die grafische Oberfläche, während es eine spezifisch künstlerische Praxis ist, mit beiden Ebenen zu operieren.

Die hier versammelten summarischen wie partikularen Analysen künstlerischer Praktiken und Projekte sind ausgewählt worden anhand des Leitfadens des »iconic turns«. Die Darstellung der Ambivalenz und hybriden Relationen von Text und Bild soll, wie bereits in der Einführung erwähnt, als Rahmendiskurs dienen. Den Anfang macht zurecht eine Untersuchung zum Verhältnis von Sprache, Sprechen und bewegtem Bild bei Gary Hill (USA), da Hill wie kein zweiter die Technologie auseinander nimmt, um zu einem anderen Sprechen in Wort und Bild zu kommen. Um den Bogen zur zeitgenössischen Kunst fortzuführen, erscheint es sinnvoll, auf dem Weg über die Arbeiten von Robert Cahen und Peter Callas als spezifisch bildnerische Praxis zu der künstlerischen Arbeit mit Software und Tools im Internet zu kommen. Als Ausblick auf das 21. Jahrhundert fungieren Jochen Gerz und anschließend jüngere AutorInnen, die sich wieder auf den Zusammenhang von Text und Bild beziehen lassen, diesmal aber mit einer entscheidenden Differenz: Während die Praxis des Hypertexts und des so genannten GUI (Grafischen User Interfaces) noch bis weit in die 1990er Jahre den Begriff von »Hot Spots« nutzte, um verlinkte Stellen im Text oder Bild anzuzeigen, soll am Schluss ein ›cooler‹ Blick auf die veränderten Bedingungen und Konstellationen künstlerischer Arbeit im Netz geworfen werden. Noch einmal dient Marshall McLuhan als Generator einer Terminologie, da er es war, der in »Understanding Media« die Unterscheidung von »hot« und »cool« in Bezug auf ein Medium eingeführt hat.³⁰³ Mein Ansatz greift dies auf, betont aber die Verschiebung auf die Praxis innerhalb eines Mediums. Zugleich wird diese abschließende Betrachtung des Kapitels »Geschichten der Medienkunst« eine Diskussion vorbereiten, die sich dann mit der Verwaltung, Organisation, Strukturierung, Neuformatierung und Distribution von Bildern, Texten und Daten in Archiven, Datenbanken und medialen Räumen befasst.

³⁰³ Marshall McLuhan, *Understanding Media* (1964), deutsch: *Die magischen Kanäle – Understanding Media* (1968), zit. nach der Neuauflage: Dresden/Basel 1995, S. 471.

3.3.1. *Sprache, Sprechen, Video: Gary Hill*

»Surfing the medium« – Gary Hill, aufgewachsen in Kalifornien, war immer schon an der Figur der Welle, ihrem Kommen und Gehen interessiert. Auf der Suche nach der idealen Linie am Scheitelpunkt des Brechens, nutzt der Surfer den Antrieb der Welle für seine Lust an der Bewegung. Aber auch die elektronische Welle steht am Anfang seiner Beschäftigung mit Video. Das »image processing« durch Video-Feedback, der geschlossene Kreislauf zwischen Kamera und Monitor, war eine Phänomenologie der Welle und ihrer Intensitäten: »What hit me immediately about video was that in looking at things with a video camera everything had a very intense presence.«³⁰⁴ Seine Videobänder und Installationen führen in ein komplexes Gewebe aus Text und Bild – einen Text sprechen, einen Text abbilden, eine Bildsequenz »texten«, einen Textraum »bilden«. Steckt in Hills Werk weniger die »Arbeit am Video«³⁰⁵ als die Suche nach der Intensität des elektronischen Bildes? Meine These wird sein, dass es allen Künstlern, die in den folgenden Kapiteln näher untersucht werden sollen, auf jeweils andere Art und Weise um das geht, was Roland Barthes die »Lust am Text« genannt hat.³⁰⁶ Dass Gary Hill ein bekennder Surfer ist, lässt ihn in besonderer Weise als einen lustbetonten Apologeten der Kunst erscheinen. Doch so linear und eindeutig stellt sich der Sachverhalt nicht dar.

Ende der 1970er, wesentlich durch die Arbeiten der Videopioniere Steina und Woody Vasulka beeinflusst, begann Gary Hill die Recherche nach syntaktischen Verknüpfungen zwischen Bild und Sprechen. Das folgende Zitat von Roland Barthes weist bereits in den Formulierungen auf Äußerungen von Gary Hill:

»Text heißt Gewebe: aber während man dieses Gewebe bisher immer als ein Produkt, einen fertigen Schleier aufgefasst hat, hinter dem sich, mehr oder weniger verborgen, der Sinn (die Wahrheit) aufhält, betonen wir jetzt bei dem Gewebe die generative Vorstellung, dass der Text durch ein ständiges Flechten entsteht und sich selbst bearbeitet (...).«³⁰⁷

³⁰⁴ Gary Hill – *Surfing the Medium*, Stephen Sarrazin (Hg.), Chimaera Bd. 10, Montbéliard 1992, S. 72.

³⁰⁵ So der wenig einladende Titel der Publikation *Gary Hill. Arbeit am Video*, Theodora Fischer (Hg.), Museum für Gegenwartskunst, Basel 1995.

³⁰⁶ Roland Barthes, *Le désir du texte* (1973), deutsch: *Die Lust am Text*, Frankfurt/Main 1974, S. 94.

³⁰⁷ Ebd., S. 94.

Roland Barthes verstand den ›Text‹ als einen dynamischen und vom Körper und der Lust des Lesers realisierten Prozess. Die Verschiebung, die Gary Hill macht: Ihn interessiert nicht die Praxis des Lesens oder Schreibens, sondern »the web of re-reading and re-writing in the electronic domain.«³⁰⁸

Als Barthes seine Gedanken zur Rezeption von Literatur (und im weiteren Sinn von Kunst) verfasste, war der Begriff der interaktiven Kunst noch nicht virulent. Heute ist die Frage nach der Lust an der Kunst im Zusammenhang der elektronischen Bilder nicht zuletzt durch die weiblichen Protagonistinnen der Kunst wie Pipilotti Rist offensichtlicher, so dass man sich wundert über das Beharren auf dem Anstrengenden, Schwierigen, der Arbeit an der Kunst. Doch soll hier gerade nicht eine sich gegenseitig ausschließende Opposition behauptet werden. Denn wie die Faszination und Verführungskraft auch der anspruchsvollsten und intellektuellsten Werke Gary Hills erklären, wenn nicht mit dem Begriff der (intellektuellen) Lust? Barthes beschreibt noch einmal die unterschiedlichen Lesarten in der Literatur der Moderne: die springende, schnell vorwärts gehende, auf die Wendungen der Erzählungen fixierte Lesart, die die Ausdehnung eines Textes gefesselt wird, und die andere, ›akribische‹ Lesart der Verdichtung, der Sprachspiele, das »Blattwerk der Signifikanz«, die nach Barthes dem modernen Text, dem »Grenztext« gehört:

»Man lese dagegen schnell und nur diagonal einen modernen Text, und dieser Text wird undurchsichtig, der Lust unzugänglich: man wartet, dass etwas passiert, und es passiert nichts; denn was der Sprache passiert, passiert nicht dem Diskurs.«³⁰⁹

Gary Hills Videobänder und –installationen verkörpern in jedem Fall einen im Bartheschen Sinn modernen Text des wiederholten Schauens, Hörens. Sie erschließen sich weder auf der Text- noch auf der Bildebene dem ersten Blick – und doch sind sie von einer auch eigenwilligen visuellen Faszination. Wie ist dieses komplexe videografische Verfahren entstanden?

Gary Hills Oeuvre spiegelt in nuce die Geschichte der Videokunst von seinen selbstreferenziellen Anfängen bis hin zur Anwendung und Erprobung neuer narrativer Strategien. Da war am Anfang die Phänomenologie-Lektion der Vasulkas, das Feedback, das »image processing«, die Generierung elektronischer

³⁰⁸ Gary Hill in: Sarrazin 1992, S. 79.

³⁰⁹ Ebd., S. 19f. (Kursiv im Original).

Bilder mit dem Rutt/Etra-Synthesizer, und die basale Erkenntnis, dass sich ein Videobild nie stabilisiert, sondern immer ein kontinuierlicher Fluss von Zeilenabstastungen ist – ein Charakteristikum fast aller Hillschen Arbeit, siehe z. B. auch noch die Installation von 1992, »Suspensions of Disbelief«.³¹⁰ Dann wurde in »Black/White/Text« die Konzept-Lektion abgehakt, indem mit Feedback immer nur neue Rechtecke generiert wurden, während Hill das Wort »rectangles« rhythmisch wiederholt und ein Text ein negatives Feedback beschreibt. Später sagt Hill, ihn habe interessiert, was hinter dem Bild vor sich ging, aber dass die analoge und digitale Bilderzeugung allein mit der Zeit langweilig wurde. Erste Zweifel an der Aussagekraft eines Bild, das künstlich generiert, selbstreferenziell und abstrakt war, schlichen sich ein.

In »Primary« (1978) benennt und zeigt Gary Hill die Primärfarben von Video: Rot, Grün, Blau. Das Band präsentiert einen Prozess, in dem »die Sprache dem Bild ermöglichte zu existieren«³¹¹. Die Führung durch Stimme, Schreiben und Text befreite ihn von den geschlossenen Kreisläufen der Bildgenerierung.

1983 betreibt er ein letztes Mal Grundlagenforschung, bevor er sich dem Narrativen widmet. Wieder geht es um Farben. Der elektronische Regenbogen zwischen Weiß und Schwarz als Testbild mit Pegelton geht dem Schwarzbild voraus. In »Primarily Speaking« entwickelt sich ein fast expressiver malerischer Umgang mit dem Farbbalken als dem Ursprungsbild aller Videokunst. Durch zwei Bildfenster auf dem Hintergrund der Farbbalken – kein anderes ›Bild‹ des Mediums Video bezeichnet so sehr Hills strukturalistischen Hintergrund – formuliert er eine Phänomenologie der malerischen Beziehung von Figur und Grund im elektronischen Feld. In 12 Kapiteln dekliniert er Variationen der Grundfarben, die elektronische Palette reicht dabei von der gesamten Bandbreite bis zu einzelnen Farbkombinationen vermittelt geometrischer Formen. Er geht aber noch einen Schritt weiter und formuliert eine Sprach-Bild-Relation: Das Wort geht dem Bild voraus und bestimmt seinen Rhythmus, wenn synchron zum Silbentakt das Bild geschnitten wird. Sprechen heißt hier also, die Bilder zum Laufen zu bringen, ihnen Leben einzuhauchen.

³¹⁰ Ebd.; zu allen technologisch-experimentellen Ansätzen der frühen elektronischen Kunst siehe den wegweisenden Katalog, den die Vasulkas im Auftrag der Ars Electronica 1992 zusammenstellten: Vasulka/Dunn 1992.

³¹¹ Ludwig Wittgenstein, »Bemerkungen über die Farbe«, in: ders., *Über Gewißheit*, Werkausgabe Bd. 8, Frankfurt/Main 1994, 6. Aufl.

Das Material der Bilder entnimmt Hill seinem persönlichen »Alphabet der Bilder« (Hans Belting)³¹², das sowohl ein halber Apfel wie ein gekrümmter Körper, ein Zeichen wie ein Objekt sein kann. »Das Bild ist eher ein Kompass oder Graph der Sprache, ein Maß, das hilft, dich im Raum der Sprache zu zentrieren.«³¹³ Aber die Bilder bilden keine Erzählung und sekundieren auch nicht dem gesprochenen Text. Die Zuordnung von Sprechen und Bild ist willkürlich und die formale Variation innerhalb des Rahmens des Testbildes entbehrt einer nachvollziehbaren Logik. Auch wenn die formale Strenge der Rhythmisierung einen inneren Zusammenhang suggeriert, ein Gesamttext oder gar eine kohärente Aussage will sich nicht einstellen: »Die Definitionen oder Analysen, mit denen er [Hill] sein Publikum fesselt, bewegen sich in jener Grauzone, wo wir das Subjekt in der Sprache suchen.«³¹⁴ Dennoch funktioniert das Video als ein Motor von temporären, zufälligen wie sinnfälligen Assoziations- und Kontextketten. Die unterschiedlichen, konkreten Beziehungen von Bild und Abbild, von Objekt und Zeichen werden immer mehr im Verlauf des Bandes überlagert von einem *modus operandi*, der das Bezeichnen grundsätzlich zum Thema macht. Das Spiel der Signifikanten löst sich dennoch nie vom körperlichen Rhythmus des Sprechens. Eine Verbindung besteht immer, sei sie auch noch so arbiträr.

Von hier bis zu den späteren Text-Installationen wird Text nur als Ausschnitt zitiert sowie als Bild inszeniert und manipuliert. In »Red Technology« (1994) ist die Manipulation eines aufgeschlagenen Buches sichtbar, wenn linke wie rechte Buchseite denselben Text abbilden und dieser zudem als gestückelter Text erkennbar wird. Was verstanden werden kann, ist nicht plötzliches Gefühl, Epiphanie der Erkenntnis. Verstehen beruht hier auf einem Prozess des Schauens und Reflektierens über einen Zeitraum hinweg. Nicht das einzelne Bild zählt, sondern das Sprechen in Bildern und der Verlauf der Zeit. Zeit zu haben, ist für das Medium Video, eine der *Time-based-arts* mit *Timecode* und *Time-Base-Corrector*, eine Grundvoraussetzung, um lineare Bänder wie Installationen zu betrachten. Wie schafft es Hill, dass sich die Betrachter diese Zeit nehmen?

Auf einer Wand füllenden Projektion in Farbe sehen sie einem Mädchen zu, das einen Text von Ludwig Wittgenstein vom Blatt vorliest – eine mühsame

³¹² Belting 1994, S. 43–70.

³¹³ Gary Hill in: Sarrazin 1993, S. 83.

³¹⁴ Belting 1994, S. 66.

Entzifferungsarbeit jenseits des geistigen Erfassungsvermögens des jungen Mädchens. »Remarks on Color« (1994) führt auf eine frappante Weise vor, wie jeder Sprachbegriff von der Körperlichkeit des Sprechens, das heißt dem Körper als Resonanzboden der Sprache, dem Kontext, aus dem heraus gesprochen wird, nicht zu trennen ist. Wittgenstein ging es um logische Aussagen über Sprachbegriffe und nicht um eine Farbtheorie.³¹⁵ Hills Interesse ist weder die Farbe – seine Präferenz ist eindeutig das Schwarz auf Weiß des Textes – noch die philosophische Aussage, sondern die ›Farbigkeit‹ der Stimme und die Lust an der Differenz zwischen Lesen und Begreifen, zwischen Aussage und Erkenntnis. Die illusionistische Darstellung nutzt er, um die Aufmerksamkeit auf die Unmöglichkeit des Verstehens zu konzentrieren. Denn Wittgenstein eignet sich kaum zur lauten Lektüre, schon gar nicht zur unverständenen holprigen Lektüre, wie es das Mädchen vorführt. Und so wie Wittgenstein im »Tractatus logico-philosophicus« zu dem Schluss kam, dass man über bestimmte Dinge nichts aussagen und nur schweigen könne, so oszilliert Hills »Bemerkung« zwischen Zeigen und Verbergen, Aussprechen und Verschweigen. Hill spricht von der »fraktalen Natur des Mediums«³¹⁶, das heißt, seiner Fähigkeit, nicht Objekt im Raum zu sein, sondern den Raum zu durchdringen, zu illuminieren. Seine Frage ist: Wie ist diese durchdringende Qualität der elektronischen Bildes zu begrenzen bzw. wie sind ihre Grenzen sichtbar zu machen? Anders gefragt: Wie ist der Zweifel am Bild sichtbar zu machen? »Primarily Speaking« ist nicht zuletzt deswegen ein Schlüsselwerk in Hills Oeuvre, als es die Schwelle markiert, an der Hill anfängt, sich dem Erzählen und Sprechen und damit der Körperlichkeit der eigenen Stimme zu nähern, ohne gleichzeitig die Schwierigkeit des Sprechens zu verleugnen.

Die Beschäftigung mit den Bedingungen von Sprache verknüpft sich aber auch mit einer Bildsprache, die von diesen gerade genannten Schwierigkeiten visuelles Zeugnis ablegt. Die Organisation von Sprache im grammatikalisch korrekten Satz ist abgeschlossen, also hierarchisch. Ein Satz kann gelesen werden. In Sätzen denken und sprechen zu können, verleiht Macht. Einen Satz nicht zu ende zu führen, verrät dagegen entweder Ohnmacht oder einen grundlegenden Zweifel an der Endgültigkeit der Geste, etwas in den Raum ›zu

³¹⁵ Ebd. S. 57.

³¹⁶ Barthes 1974, S. 26.

setzen«. Dem Satz entspricht das ikonografische Bild. Beides sind zumindest begrifflich abgeschlossene Einheiten, Ausdruck eines kodierten künstlerischen Willens und als solches ein noch immer beinahe religiöses Objekt der Verkündigung oder Anbetung. Ein Bild nicht abschließen zu können, die Hierarchie, die sich immer wieder in den Vordergrund spielt, offen zu halten, ist dagegen eine die Augen, den Körper, den Geist des Besuchers stimulierende Haltung. Sinn muss noch hergestellt werden, wird nicht auf einen Blick erfasst. In diesem Sinn spricht Gottfried Boehm auch von der Erschwerung des Sehens, der programmierten Störung als künstlerischer Strategie bei Gary Hill.

Dieser Strategie entspricht die Figur des Kreises, des Zirkelns um zwei diametral entgegengesetzte Punkte, die die Parameter der Sicht definieren, ohne Anfang und Ende bestimmbar zu machen. Kontinuität durch Rotation – auch das Abtasten des elektronischen Bildes im Videoplayer geschieht durch einen rotierenden »Kopf«. Die kreisende Projektion in »Beacon – Two Versions of the Imaginary« (1990) und das Schwenken der Projektion in »Searchlight« (1994) hält das bewegte Bild in einer Unschärferelation: Nur am Scheitelpunkt ist die Projektion scharf, gelingt die ideale Linie der Wahrnehmung. Fast immer jedoch entgleiten dem Betrachter Linien und Konturen und entziehen sich der zentralen Perspektive. Der kurze Moment des Sehens im emphatischen Sinn ist flüchtig wie das Medium Video selbst. Die meisten Bilder, die es zu sehen gibt, sind diffus, sie verfließen.

Vom Kreisen und Pendeln zum Strudeln: eine der ersten interaktiven Videoinstallationen Hills »Withershins« (1995, Biennale in Venedig), bildet einen Sprachraum zwischen zwei projizierten Videokanälen. Zwei Akteure folgen je einer weiblichen und einer männlichen Stimme, sie texten im Gehen, indem sie auf die Sensoren im Boden treten und erforschen so den Ort des Textes: das Netz des Labyrinths. Der aktive Betrachter folgt seinem eigenen Tempo folgen und aktiviert, je nach Intensität und Dauer der Kunstbetrachtung, immer neue Ebenen im Textspeicher. Eine rekursive, akribische Lektüre des Körpers, nach Roland Barthes die Voraussetzung eines modernen Textes, der keine schnelle diagonale Lektüre verträgt. Hin und her wogen gesprochene Fragmente poetischer Sätze über Sprache – eine dialogische Welle, die nie am Ufer der Kommunikation ankommt. Und ohne Ariadnefaden lässt sich kein Zentrum, kein Sinn mehr

markieren oder entwirren. Die an die Wand projizierte Zeichensprache der Taubstummten – Verweis auch auf die differenten Codes der Sprache – ermöglicht nur einen alternativen Zugang, aber kein tieferes Verständnis. Es geht also nicht um das Verstehen, sondern wieder um das Sprechen, den nie abgeschlossenen Prozess der Sprach- und Bedeutungsproduktion.

Der Eingang japanischer Schreine wird gewöhnlich von zwei Löwen bewacht, von denen der eine den Mund geöffnet hat und einatmet – »A« – und der andere den Mund geschlossen hat und ausatmet – »Un«. Dieses Verhältnis bezeichnet auch die Beziehung von Sprechen durch Worte und Sprechen durch Taten, eine sich gegenseitig bedingende Beziehung. Zum Tempel muss man zwischen diesen beiden Stein gewordenen Bildern hindurch gehen. Fernöstliche Atemtechnik greift »Circular Breathing«³¹⁷ auf und setzt, unterstützt vom Sound rotierender Ventilatoren, bildnerisch einen Kreislauf des Aufscheinens und Verschwindens der Bilder in Szene. Erinnern und wieder Vergessen, Bewusstsein und Bewusstlosigkeit – wie ein Panorama die Ansicht der Welt repräsentiert, so ist die Figur des Kreisens ein Gestaltungsmittel, das der Darstellung eines umfassenden Blicks dient. Der Kreis suggeriert die Abwesenheit des Rahmens und den vollständigen Überblick.

In »Site/Recite (a prologue)« von 1989 kreist die Kamera stetig um einen Tisch voller archäologischer Fundstücke. Verschiedene Brennweiten fokussieren die Tiefe des Bildes, Vordergrund und Hintergrund, immer neu und immer anders. Doch der aus dem Off gesprochene Text ist eine Reflektion des Künstlers über seine Enklave und die Grenzen seiner Wahrnehmung. Beides, Bild und Sprache, in Übereinstimmung zu bringen, gelingt am Ende als forcierter körperlicher Akt. Die Kamera schaut aus dem Inneren des Mundes, der den letzten Satz spricht: »Imagining the brain closer than the eyes.« Die Distanz zur Welt ist für einen Moment aufgehoben. Danach der Abspann, Schweigen, Ausatmen.

³¹⁷ »Fünf computergesteuerte LCD-Projektoren entwerfen parallel ein Panorama, das eine Ausstellungswand vollständig ausfüllt. Der Besucher wird mit einer rhythmisierten Bildermaschinerie konfrontiert. Bilder kommen und vergehen, dem Lesevorgang entsprechend, von links nach rechts. (...). Gary Hill verschränkt die Kontinuität des Sehens mit der Instabilität der flackernden Bilder und der Diskontinuität der Erzähltechnik. Die Verräumlichung und Formalisierung des visuellen Rhythmus von »Circular Breathing« fasziniert und distanziert zugleich. Denn statt des Dunkels im Kino ist hier die alles beherrschende Farbe Weiß – das Weiß der Leinwand und eines leeren Blattes Papier.« Rudolf Frieling in: *Multimediale 4*, Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe/Heinrich Klotz (Hg.), Karlsruhe 1995, S. 21.

Bill Viola, Gary Hill oder James Turrell arbeiten mit der Isolierung des Betrachters vom Kontext, mit der Black Box, das heißt, dem dunklen Raum, in dem man zuerst wie blind umhertappt. Mit der Zeit gewinnt man die Sehfähigkeit zurück und erkundet den Raum. Kunstwahrnehmung ist so verkörperlicht und an eine »imaginäre Haptik« (Gottfried Boehm)³¹⁸ gekoppelt. Schrittweise sehen zu lernen, geduldig auf bessere Sicht zu warten, diese Erfahrung ist in Hills spektakulärster Videoinstallation »Tall Ships« (Documenta 1992) zu machen: diffuse Schwarz/Weiß-Porträts in Lebensgröße, stumm projiziert auf die Wand einer länglichen Galerie. Und doch ›sprechen‹ die Figuren: Sie nähern oder entfernen sich, tun dies aber erst als Reaktion auf unsere Anwesenheit. Sie blicken einen an und warten darauf, dass man das Gespräch beginnt. Doch das Gegenüber ist eine gespeicherte Sequenz bewegter Bilder auf einer Bildplatte. Der Betrachter wird unversehens zum Manipulator im interaktiven Geschehen, fasziniert von der Rückkehr kindlicher Allmachtsphantasien: An welchen Fäden muss ich ziehen, um eine Person zu bewegen. Stehenbleiben, vor- und zurückgehen, sich abwenden, immer das Gegenüber im Auge behalten zur Verifizierung des Effekts, der Quell großer Verwunderung und Freude ist. Diesem Prozess wohnt ein Narzissmus inne, der dem Medium inhärent ist. Doch der Andere bleibt schließlich jenseits aller ›Beherrschung‹ durch den Betrachter in einer rätselhaften Distanz gefangen. Sie ist der Grund unserer Faszination des bewegten Bildes.

» [...], in den Worten von Blanchot, das Bild fängt dort an, wo der Sinn aufhört«, so pointiert Hans Belting aus der traditionellen kunsthistorischen Interpretation.³¹⁹ Aber setzt sich nicht überall, auch im Bild, die Sinnproduktion fort, zumal es sich verbietet, im strikten Sinn von Bildern zu sprechen, wenn es doch um permanent sich in der Zeit manifestierende visuelle Prozesse geht? Gary Hill spitzt diese Problematik noch zu, wenn er sagt: »If I have a position, it's to question the privileged place that image, and for that matter sight, hold in our consciousness.«³²⁰ Aber diese Frage ist zumindest im Zusammenhang der hier erörterten Arbeiten Gary Hills nicht vorrangig. Seine Videobilder stellen vielmehr generell das Privileg des Auges in unserer Kultur in Frage. Das elektronische Bild

³¹⁸ Gottfried Boehm, »Zeitigung. Annäherung an Gary Hill«, in: Hill 1994, S. 26–42.

³¹⁹ Belting 1994, S. 57.

³²⁰ Hill in: Sarrazin 1993, S. 84.

stabilisiert sich nie – es ist nur flüchtige Spur im Raum, doch als solches von intensiver Sinnlichkeit, da es einen direkten Bezug zu dem körperlich anwesenden Betrachter herstellt. Der Körper des Künstlers wie Betrachters spielt diese entscheidende Rolle: »Die Lust am Text, das ist jener Moment, wo mein Körper seinen eigenen Ideen folgt – denn mein Körper hat nicht dieselben Ideen wie ich.«³²¹ Und was Barthes in Bezug auf den Schrift-Steller sagt, gilt auch für den Text-Bildner Gary Hill.

3.3.2. Bilder und Erzählung: Videoinstallationen von Robert Cahen

Was sich in der Geschichte der elektronischen Musik als ein großer Dualismus vor allem in den 1950er Jahren in Deutschland und Frankreich entwickelte zwischen einerseits der elektronischen, puristischen Neuschöpfung von Klang, wie sie vor allem Karlheinz Stockhausen vertrat, und andererseits der elektroakustischen Verarbeitung natürlicher, »konkreter« Klänge wie sie Pierre Schaeffer in seiner »musique concrète« verfolgte, dieses Muster künstlerischer Opposition lässt sich auch im Vergleich zu den strukturalistischen und analytischen Arbeiten Gary Hills an der musikalischen Videokunst, dem »video concrète«, des französischen Künstlers Robert Cahen nachvollziehen. Wie kein anderer hat Cahen die Welt bereist auf der Suche nach einem ›anderen‹ Ort, nach Magie und Fremdsein, eine Reise mit immer neuen Zielen und somit ein Unterfangen ohne Ende.³²² Aber auch ein rastlos Reisender kommt nicht umhin, sich hie und da für eine Zeit häuslich einzurichten. 1997 tat er dies zum Beispiel in Sélestat und Mulhouse im Elsaß anlässlich der Ausstellung »Robert Cahen s'installe« – der Titel der Ausstellung verweist mit leichter Ironie auf das eigene Haus als eine nur temporäre Station im künstlerischen Lebenslauf Cahens. Und doch markiert die Station Sélestat mit der Premiere von vier neuen installativen und plastischen Werken einen Wendepunkt im Oeuvre dieses Künstlers, zu dessen Ausgangspunkt das Studium der Musik bei Pierre Schaeffer gehörte und der wie kaum ein anderer zu einer poetischen konkreten Bildsprache gefunden hat. Im Zusammenhang meiner Argumentation steht Cahen für ein in gewisser

³²¹ Barthes 1974, S. 26.

³²² Vgl. das Zitat von Robert Cahen zur »infinite side of reality« in Sandra Lischi, *The Sight of Time*, engl. überarbeitete Fassung Pisa 1997, S. 44.

Weise ungebrochenes Vertrauen in ein sinnlich, fast körperlich angereichertes musikalisches Bild – im Gegensatz zu Gary Hill, der das Bild immer in Bezug zum Sprechen definiert.

Nachdem Cahen in vielen Werken zuvor den Fast-Stillstand der bewegten Bilder in der Veränderung der linearen Zeit untersuchte und sich seine künstlerische Affinität zur Fotografie nicht nur als künstlerischem Arbeitsmittel, sondern auch als Charakteristikum noch der meisten bewegten Bilder anhand verschiedener Spuren verfolgen lässt³²³, bezieht der bildende Künstler nun den Raum in seinen Ansatz mit ein. Zwei skulpturale Arbeiten, »Sept visions fugitives« (1995) und »Paysage passage« (1996), operieren mit der Cahenschen Videoästhetik, wie er sie zuvor in seinen Videoessays »Hong Kong Song« (1988) oder der vorhergehenden linearen Videoversion von »Sept visions fugitives« demonstriert hat.³²⁴ Doch ihr installatives Dispositiv ist noch einmal der klassische Monitor, einmal umhüllt von Transportkisten und ein andermal entkleidet von seiner Plastikummantelung. Demgegenüber erproben die beiden großen stummen Rauminstallationen der Ausstellung, »Tombe« und »Suaire«, in einem engen Bezug zueinander aufgebaut, die prekäre Balance zwischen Bewegung und Stillstand, zwischen Farbe und Schwarz-Weiß als raumfüllende, immersive Arbeiten. Robert Cahen verhandelt dabei thematisch auf zweifache Weise das Ende aller Reisen: den Tod. Die folgenden Ausführungen zu diesen beiden Installationen sollen dabei beispielhaft die reduzierte Ästhetik einer Bildsprache untersuchen, die sich erst auf dem Hintergrund einer langen erzählerischen und poetischen elektronischen Praxis bilden konnte.

Stille und Leere einer versunkenen Welt jenseits des Lärms alltäglicher Realität empfängt den Besucher. Die Halle ist verdunkelt, denn Schwarz ist die Voraussetzung, um mit Licht zu malen. »Tombe«, die erste der beiden Rauminstallation, besteht aus einer großen gerahmten Projektionsfläche und

³²³ Sandra Lisch hat hierzu ausführlich geschrieben. Der Film »Karine« von 1976 bestand sogar zum größten Teil aus der Reihung einzelner Porträtfotos. Aus dem Foto als gefrorenem Moment eines Zeitkontinuums, das dem Betrachter alle Zeit der Welt gibt, spricht untergründig immer die Trauer um einen endgültig vergangenen Moment, aber Cahen versucht, dem Stillstand Leben einzuhauchen, sei es in »Sur le quai« mit seiner Hommage auch an die Vergangenheit des Kinos der Gebrüder Lumière, sei es in seinem schon klassisch gewordenen Video »Cartes postales« (1984-86).

³²⁴ Eine fünfte Installation, »Le souffle du temps«, wurde in Mulhouse ausgestellt. Zuvor installierte Cahen bereits eine permanente Videoinstallation in einer Außenwand in Lille (1995) sowie reduzierte Monitorversionen von »Paysage Passage« (1996). Im Elsass handelt es sich also um die erste Einzelausstellung als bildender Künstler.

einem Projektor. Flirrendes Blau einer Unterwasserwelt dominiert dieses circa 15 Minuten dauernde Kinostück mit weißem Rahmen. Wer bei blauer Monochromie unwillkürlich an Yves Kleins tiefes, materialreiches und dichtes Blau denkt, sieht sich hier getäuscht. Cahen geht es nicht um Blau als Raum der Tiefe, sondern um eine durchlässige Oberfläche, um die dem Wasser und Himmel entsprechende Farbe, die sich unaufhörlich bewegt und daher auch die dem Medium Video kongeniale Farbe darstellt. Cahens malerische Repräsentation von monochromer Farbe verdichtet diese permanente Bewegung des Elektronenstrahls zur Sichtbarkeit einer elektronischen Leinwand. »Tombe« führt optisch ein bewegtes und verwaschenes Blau vor, weder rein noch ätherisch, sondern schmutzig und fehlerhaft. Es suggeriert die Grobkörnigkeit mancher Filme und Fotografien, und wie der Film, läuft es von oben nach unten. Was auf dieser blauen Folie erscheint, ist eine Folge von 26 langsam sinkenden oder schnell fallenden Objekten.³²⁵

Der Betrachter könnte dazu verführt werden, seine visuellen Impressionen als den letzten ›summarischen‹ Film eines Untergehenden zu erfahren, der noch einmal in Sekunden Schnelle vor seinen Augen abrollt am Rand des Grabes. Die Summe eines Lebens verdichtet sich scheinbar in einer gleichmütigen Reihung dinghafter Zeichen, deren Bedeutung für eine individuelle Biografie jedoch nicht mehr zu entziffern ist. Die Installation ist stumm, kein Text und keine musikalische Untermalung legen eine übergeordnete Erzählung dem Betrachter nahe. Vertikalität des Falls oder der Auferstehung versus Horizontalität des im Grab liegenden Leibs – während nach links und rechts, vorne und hinten sich die Ebene unseres alltäglichen Lebens horizontal und unendlich erstreckt, dämmert dem Betrachter intuitiv, dass die Schwerkraft alle Objekte und Subjekte im Griff hat. Im Deutschen konnotiert das Verb ›fallen‹ die im Krieg ›Gefallenen‹. Sterben ist in dieser sprachlichen Logik ein natürlicher Prozess, ›fallen‹ dagegen ein dramatisches Ereignis, ein vorzeitiges Unglück. Doch das französische ›tombe‹ verkörpert eine prospektive Erinnerung: Am Ende muss man der Schwerkraft endgültig nachgeben und in den Tod fallen. An die Stelle der Flüchtigkeit der Vision eines linearen Bandes von einer bestimmten Länge und einer bestimmten Aufführungszeit tritt in der Installation die zirkuläre Zeit, die Wiederkehr des Ewiggleichen. Das Bild läuft und läuft und bewegt sich doch nicht fort. In Cahens

³²⁵ Die Objekte ›Stuhl‹ und ›Laken‹ wiederholen sich je einmal, sodass insgesamt 28 Objekte eine Sequenz bilden.

Rauminstallationen ist es der Zuschauer, der sich bewegt, dessen Aufmerksamkeit konzentriert oder flüchtig ist und dessen Position im Raum die Achsialität der Inszenierung unterstreicht. Nicht eine skulpturale Form füllt den Raum, sondern der Körper des Betrachters steht im Zentrum der Arbeit.

Während »Tombe« den Moment des Sterbens zu fixieren scheint und einen letzten Blick auf die Farbigkeit der Welt in »Videocolor« wirft, ist im angrenzenden Raum das Weiß von »Suaire«, in Opposition zu Schwarz, die Leere, die gefüllt sein will. Weiß stellt im natürlichen Farbschema die Abwesenheit von Farbe dar, im elektronischen Bildsystem ist es jedoch die Farbe, die alle anderen enthält. Weiß umspannt also als Information Alles und Nichts. Aber auch auf der symbolischen Ebene ist Weiß von höchst gegensätzlichem Gehalt: Nicht nur bekanntes Symbol jungfräulicher Unschuld und Reinheit, sondern auch, im Kontrast zum westlichen Wertesystem, die Farbe der Trauer im Orient. »Suaire« spielt mit dieser ikonografischen Begrifflichkeit in vielfacher Hinsicht.

Zwischen der farbigen Vielfalt von »Tombe« und dem fahlen Weiß von »Suaire« markiert eine Fußmatte einen künstlich geschaffenen Durchgang. Die Betrachter überschreiten auch im emphatischen Sinn eine Schwelle. Die Installation besteht aus einem mit weißen Kieselsteinen bedeckten weißen rechteckigen Raum, der an den beiden Enden zwei Videoprojektoren hinter Wänden versteckt. Durch einen länglichen Schlitz werfen sie ihr identisches Bild auf die Vorder- bzw. Rückseite eines quadratischen weißen Leinentuchs, das mittig im Raum über den Köpfen der Besucher schwebt. Das Tuch ist so gespannt, dass es Falten wirft. Das projizierte Bild besteht aus kaum wahrnehmbaren Wellenbewegungen sowie einer Folge von vier maskenartigen Gesichtern, die langsam ein- und ausgeblendet werden. Die Projektionsfläche schwebt im Raum scheinbar ohne Verankerung und bleibt doch als Materie anhand des durch die Verspannung erzeugten Faltenwurfs erkennbar. Von zwei Seiten ist sie reines Bild und steht im krassen Kontrast zur Monumentalität der schlitzförmigen Projektorverhüllungen, die an das eigentliche Totenreich gemahnen, aus dem uns von Zeit zu Zeit kaum

wahrnehmbare totenbleiche Gesichter wie aus dem Dunkel des Jenseits erscheinen.³²⁶

Bereits 1977 hat sich Cahen mit der Topografie des Friedhofs in dem Film »Ici Repose« befasst. Der Friedhof als das Ende der Reise, als gemeinsamer Endpunkt aller Reisenden und das Grab als letzte Bildwerdung des Toten. Das vordergründige Thema von »Suaire« – das Schweiß Tuch der Veronika, das Leiden Christi und die Gnade der Auferstehung – wird hier zu einer räumlichen Form stilisiert, bis ins Detail der an mediterrane Friedhofswege erinnernden weißen Kiesel. Allein die knirschenden Schritte der Betrachter unterbrechen die Grabesruhe. Doch die Kühle der Inszenierung und das sakrale Motiv der Vergänglichkeit künden sichtbar von einer jenseitigen Reise, von der die Zurückgebliebenen noch keinen Blick erhaschen können. Sie haben keine Bilder und keine Farben von dieser Reise. Weiß ist deswegen auch eine hermetische Farbe. Der Blick wendet sich notgedrungen nach innen, in das meditative Schauen als eine letztendlich reine Introspektion.

Doch wirkt Kunst weniger in der meditativen Introspektion als in der Provokation eines anderen Schauens, dessen sich der Betrachter introspektiv allein nicht gewahr werden kann. Im Unterschied zum linearen Band mit einer erzählerischen Struktur muss ein Installationsband sich auf eine zeitlich unbestimmbare Rezeption einstellen und noch im kleinsten Detail, der kürzesten Sequenz, den Kern der Installation transportieren. Es bedarf, im Sinne Walter Benjamins, blitzartiger Momente. Diese schreiben sich nicht in die Kontinuität einer Bewegung ein, sondern sie erhellen Momente der Diskontinuität und des Bruchs. Es gibt ein Vorher und ein Nachher, und dies ist verbunden mit einem konkreten Moment an einem konkreten Ort.³²⁷ Der Schock ist ein körperlicher Moment. Benjamin hat analog zur blitzartigen Erkenntnis die textliche und interpretatorische Explikation nur mehr als nachhallenden Donner interpretiert. In »Tombe« besteht Cahens Magie in der unmöglich scheinenden Verlangsamung des Blitzes. Hier ist Erkenntnis eine Erkenntnis von Fall zu Fall. Dazwischen fällt nur die raumlose Leere ins Auge, sichtbare Pixel als Rohmaterie, aus der Cahen

³²⁶ Dieser skulpturale Effekt der Projektorverkleidung ist jedoch, nach Cahens Worten im Gespräch mit dem Autor 1997, weniger intendiert als vielmehr ein Versuch, die Projektoren physisch unsichtbar werden zu lassen.

³²⁷ Auch hier noch einmal der Verweis auf das Umkehrprinzip der Serie der »Cartes postales« (1986), das in der flüchtigen Animation eines Stillstandes bestand.

seine Enzyklopädie der letzten Bilder schöpft. Das projizierte Alphabet jenseitiger Dinge in »Tombe«, in dem auch Menschen nur mehr gefallene Engel sind, ist gerahmt und übermenschlich groß.

Die Position des Betrachters kann aufgrund der Monumentalität nur eine des frontalen Staunens sein. Der Betrachter ist fasziniert, fixiert und auch verwundert, »amazed«, was im Englischen noch die Verführung in ein unentrinnbares Labyrinth etymologisch transportiert. Die Bannung des Blicks, wesentliches Stilmittel aus der magischen Trickkiste, verstärkt die Langsamkeit der Serie. Die Videoskulptur »Paysage passage«, oszillierend, leichtfüßig und hell ausgeleuchtet, fungierte in der konkreten Ausstellungsinszenierung in Sélestat als kontrapunktischer Auftakt zu einer projizierten Vision, die die Dinge aus dem Dunkel heraus ungewöhnlich luzide in das rechte Licht setzt. Die sorgfältige Inszenierung eines ganzen Universums im Fall ist eine Meisterung des Lichts. Die Serie der 26 Objekte hat der Bildhauer Cahen meisterhaft körperlich modelliert. Die Dinge sind im Fluß, aber sie oszillieren nicht mehr. Ihre Bewegung entspricht ihrer Masse. Sie fallen nach physikalischen Gesetzen und variieren so quasi natürlich die Tempi der Wahrnehmung. Aber fallen sie tatsächlich alle?

Die Manipulation der Bilder ist beinahe unsichtbar geworden und nur die Haare der »fallenden« Frau erinnern uns daran, dass auch hier der Schein trügt und der Künstler die Bewegung umgekehrt hat. Doch der Schwerkraft solch aufklärerischer Wahrnehmungen wird die Gnade der elektronischen Magie zuteil: Für schwerelose Momente einer aufgehobenen Zeit lassen die Betrachter sich wieder zurückfallen ins kindliche Staunen angesichts einer phantastischen Welt. Dabei sind sie flugs gealtert, denn erst im Angesicht des Todes und in der Rückschau auf ein im emphatischen Sinn gelebtes Leben werden sie der Dinge wirklich gewahr, der Banalität eines Küchengeräts wie auch der phantasmagorischen Mächtigkeit eines Spielzeugs. Eine rote Lokomotive oder eine Spielzeuggitarre verkörpern, »vom Grab her gesehen«, entweder die Trauer um den Verlust eines Traums oder die Erinnerung an einen gelebten Traum. Alles ist hier unterschiedslos und ohne Schmerz und Trauer aufgereiht – es liegt an unseren inneren Augen, welches Objekt die stärkste Leuchtkraft hat.

Robert Cahens bisheriges Werk ist geprägt von, wie er sagt, Erinnerungsbildern und Geschichten im embryonalen Zustand. Slow-Motion

diente dabei nicht dem deutlicheren Sehen, sondern dem deutlicheren Fühlen. »Tombe« und »Suair« dagegen operieren universalistischer und haben nichts mit einer personalisierten Erinnerung und auch nichts mit Erzählung und Geschichte in einem Raum-Zeit-Kontinuum zu tun. Erscheinungen in »Suair« bleiben zeichenhaft. Und auch die dargestellten Objekte in »Tombe« sind Stellvertreter. Sie repräsentieren ein Alphabet des Banalen auf erhabene Weise, wenn auch nicht von zwingender Logik, sondern von schöner Zufälligkeit. Cahen führt uns dabei nahe an den retrospektiv idealisierten und vorsprachlichen Zustand heran, wo Bild und Zeichen (vielleicht) noch eins waren. Es ist in jedem Fall ein Wunschbild. Die Möhre, das weiße Laken, die afrikanische Maske, die Zeitung – all dies sind Elemente einer allgemeinverständlichen Objekthaftigkeit. Ein jeder Betrachter vermag diese objektivierte Welt auf eine persönliche Weise zu dechiffrieren, aber die Grammatik der Welt, die Verknüpfung der Zeichen, funktioniert auf der Ebene des Unbewussten. Die Welt zerfällt am Ende in ein serielles Spektakel von schwankenden wie stürzenden Zeichen, aus dem Raum gelöste Großaufnahmen, tableauhaft, ohne jede räumliche Tiefe und doch plastisch vom Licht modelliert – Cahens gerahmte Videoprojektion bietet kein Fenster zur Welt, sondern die im wörtlichen Sinn vordergründige Deklination eines Reichs der Zeichen, das Roland Barthes als eine japanische Verheißung erschien.³²⁸ Manche blitzen nur auf, andere verweilen länger vor unserem Auge.

So inszeniert das Doppelspiel von »Tombe« und »Suair« noch eine letzte Passage vom Schauspiel der Bilder eines Sterbenden (noch einmal, ein letztes Mal, in Farbe) zur verblassenden Erinnerung an die Toten. Die Bewegung der Wellen auf dem Leichentuch in »Suair« ähnelt den ringförmigen Wellen des Wassers, in das man einen Kiesel wirft – eine gleichgültige, langsam verebbende Reaktion. Während die bildliche Repräsentation des Todes notwendig scheitern muss und nur in der Negativität eines stilisierten Antlitzes behauptet werden kann, gelingt »Tombe« das Kunststück, eine versöhnliche Vision des Sterbens bildnerisch zu gestalten, um nicht zu sagen ›zu erfinden‹. Nicht mehr die Bearbeitung ›ge-fundenen‹ Materials zu einer abstrahierten Form – eine der *musique concrète* verpflichtete *vision concrète* – interessiert Cahen, sondern die Reduktion der Welt auf eine dem Material folgende Konkretisierung der Vision.

³²⁸ Roland Barthes, *L'empire des signes* (1970), deutsch: *Das Reich der Zeichen*, Frankfurt/Main 1981.

Künstlerisch überwindet Cahen die Ästhetik der suggestiven, impressionistischen Geschichten, beschwörerisch und doch von flüchtiger Präsenz, hin zur Anschaulichkeit von universaler Geschichte. Doch er fällt nicht in die Fallstricke einer Geschichts- oder Heilsphilosophie zurück, sondern führt den Konstruktionsmechanismus von individueller wie allgemeiner Geschichte vor: Es sind die Ablagerungen in den Dingen, die Geschichte erst sichtbar und erzählbar machen. Der Prozess des Schauens wird so zu einer archäologischen Aktivität des eigenen Unbewussten.

Der künstlerische Umgang mit Geschichtskonstruktionen in einer Praxis der medialen Archäologie kultureller Codes trennt Cahen deutlich von dem vor allem mit den Bedingungen von Sprache und Sprechen arbeitenden Gary Hill. Gleichzeitig verbindet es ihn mit dem Videokünstler Peter Callas, auch er sowohl biografisch wie auch künstlerisch ein Nomade zwischen West und Ost. Während Cahen, zumindest in den hier besprochenen Videoinstallationen, eine serielle Konstruktion als Kontingenz von illuminierten Objekten in einer vertikalen Bewegung angeordnet hat, operiert Callas mit einer Vielfalt von Bewegungen und Achsen: horizontal, vertikal, diagonal, geschichtet, versetzt usw. Sein Bezug zur Welt lässt sich aber im Unterschied zu Cahen weniger bildnerisch-philosophisch, als grafisch-zeichenhaft deuten. Darüber hinaus arbeitet Callas im Kontext dessen, was seit den späten 1980er Jahren als »Cultural Studies« firmiert und den Erscheinungen populärer Kunstformen und massenmedialer Phänomene Aufmerksamkeit schenkt.

3.3.3. Visuals als kultureller Diskurs bei Peter Callas

»History was something that happened elsewhere« – so kommentiert Peter Callas seine Jugend in Australien, und steht damit in merkwürdigem Kontrast zu dem erst sehr viel später ausgerufenen »Ende der Geschichte« (Francis Fukuyama). Um dem Paradox aber noch eine weitere Wendung zu geben, nannte er seine Ausstellung nach der Rückkehr nach Hause von einer längeren Arbeitsphase in Europa »Geschichte initialisieren«. Die Ungleichzeitigkeit geschichtlichen Bewusstseins ist offensichtlich. Bemerkenswert ist aber, dass Callas in der Hochphase der postmodernen Theorien dezidiert den Versuch unternimmt,

geschichtliche Spuren im eigenen Land zu verzeichnen und als Prozess einer Aneignung zu beginnen. Eines seiner wichtigsten Videobänder, »Night's High Noon: An Anti-Terrain« (1988–89), repräsentiert einen frühen Versuch, eine offizielle Geschichtsschreibung mit einer visuellen Parade zu kontern. Die Arbeit war eine offizielle Auftragsarbeit zu den Feierlichkeiten anlässlich des 200-jährigen Jubiläums der Staatsgründung Australiens. Doch bei allen kulturellen Makro-Feldern, die Peter Callas historisch wie gegenwartsbezogen untersuchte, »schrieb« er auch immer seine eigene Mikro-Geschichte. Seinen künstlerischen Arbeitsstil bezeichnete er selbst als das Umschichten und Verzerren von Geschichte (»relaying and distorting of history«)³²⁹.

In der Begrifflichkeit des Ausstellungstitels und der gleichnamigen Publikation steckt sowohl die Anlehnung an die Initialisierung einer Computersoftware wie auch der anthropologische Begriff der Initiation. In jedem Fall ist es ein Beginn, der Geschichtlichkeit zum Ziel hat und sie als einen auch individuell zu beeinflussenden Prozess darstellt, an dessen Ende (vielleicht) auch ein Bewusstwerdungsprozess steht, wenn man die phonetische Nähe des englischen Wortes »Initiation« zum gewählten Begriff »Initializing« mitdenkt. Aber könnte man »Initializing History« nicht auch als eine Reflex auf die Geschichtsauffassung benennen, die man als post-modern bezeichnen könnte und die im weitesten Sinn der Post-Histoire zuzurechnen ist? Das Konstruierte der Gesellschaft ist eines ihrer Merkmale, die dekonstruktivistische Aneignung einer Sprache der Formen, Moden und Ideen ein anderes. Und doch waren die 1990er Jahre, in denen Peter Callas sich zu diesem Rückblick entschloss, geprägt von einer massiven und unübersehbaren Rückkehr geschichtlicher Ereignisse, die man im weitesten Sinn auch zu den Konsequenzen aus dem Fall der Berliner Mauer zählen kann. Die postmoderne Theoriemaschine ließ sich nicht mehr so leicht in spekulative Untiefen führen und die pessimistischen Szenarien anlässlich der Kriege am Golf wie auf dem Balkan aus der Feder etwa von Paul Virilio führten die Diskussion zu einem kritischen Begriff der Medien bis hin zu den Szenarien

³²⁹ Peter Callas in einem Vortrag in Melbourne im Rahmen des »Video History Forum« (unveröffentlichtes Manuskript).

der Überwachungsgesellschaft, wie sie z. B. in jüngster Zeit in dem Ausstellungsband »CTRL_Space« des ZKM in Karlsruhe reflektiert wurden.³³⁰

Die Diskussion medialer Praxis wurde in den 1990er Jahren zunehmend politisch und ökonomisch geführt, wobei die geschichtliche Erzählung und die Moderne immer wieder als Folie der Theoriebildung und Reflexion des 20. Jahrhunderts diente. Selbst der in theoretischen Diskursen mächtige rhetorische Slogan vom »Ende der Geschichte« schien selbst an ein Ende gekommen zu sein. Auch das Motto Paul Feyerabends »anything goes« wurde nun von einer mächtigen Rückkehr zum Erbe der Moderne wie der Geschichte überrollt.

Ist es vor diesem Hintergrund dann nicht verwunderlich, dass Peter Callas sein Medium Video als »vor-literarisch oder post-verbal« bezeichnet?³³¹ Die intuitive, fließende und malerische Eigenschaft des Mediums schien sich mit einer Ästhetik zu verknüpfen, die gerade das Narrative und die daraus entstehende Konstruktion von Geschichte unterminierte. Dieses Paradox erweist sich jedoch als äußerst produktiv für eine präzisere Definition des hier verwendeten Geschichtsbegriffs: Initialisierung liest sich dergestalt auf doppelte Weise – als den Beginn der persönlichen Geschichtsschreibung, wie sie in der Regel mit einer Retrospektive verbunden ist, indem der Künstler in den Kontext einer Kunstgeschichte eingeordnet wird, wie aber auch in noch größerem Maß die »Signatur« einer Kulturgeschichte mit den eigenen Initialen. In dieser Hinsicht verkörpert »Night's High Noon: An Anti-Terrain« die Vision Australiens, signiert von Peter Callas.

Signatur ist typischerweise mit einer Handschrift verbunden. Wobei an dieser Stelle die Funktion der Zuschreibung eines Werks anhand der Signatur nicht von Belang ist. Worum es in diesem Werk eines Künstlers geht ist die unverkennbare elektronische Handschrift Peter Callas'. Seine Videobänder sind einzigartig und können jederzeit aufgrund ihrer künstlerischen »Signatur« zugeordnet werden (auch ohne Credits). Nur wenige Künstler haben eine solch konsistente wie auch individuelle Qualität auf lange Zeit produzieren können. Gerade die Charakterisierung und Etikettierung einer vielfältigen künstlerischen Produktion in einem abwertenden Sinn als bloße »Animationskunst« oder

³³⁰ Ursula Frohne/Tom Levin/Peter Weibel (Hg.), *CTRL_Space. The Rhetorics of Surveillance*, Cambridge, MA., 2001.

³³¹ Im Gegensatz zu den Notwendigkeit von Drehbuch, Wörtern und Geschichten beim Film, so Peter Callas in einem Vortrag in Melbourne.

›Videokunst‹ ist, ich habe das bereits im ersten Kapitel diskutiert, ein häufiges Phänomen der Medienkunst, die sich vor allem technologisch definiert oder doch definieren lässt. Wie wenig jedoch eine solche Diskussion zu einer inhaltlichen Auseinandersetzung mit den kulturellen Muster und Effekten beiträgt, die uns Peter Callas in seinen Produktionen seit Mitte der 1980er Jahre präsentiert, soll im Folgenden anhand ausgewählter Einzelanalysen nachvollzogen werden. Insofern ist es auch höchste Zeit, eben »High Noon«, das Material dieser »Cultural Studies« avant-la-lettre zu analysieren, um aus ihm spezifische mediale Muster in kultureller Perspektive zu generieren.³³²

Peter Callas wurde ein hoher Grad an kunstkritischer Aufmerksamkeit zuteil. Viele Rezensenten betonten interessanterweise, dass Videobänder wie »Night's High Noon: An Anti-Terrain« (1988) oder »Neo Geo: An American Purchase« (1988-89) den Betrachter mit einer Art Hochgeschwindigkeits-Animation konfrontieren, die als Bombardierung erlebt wird. Die kritischen Reflexionen durchziehen daher gewalttätige Bilder und Begriffe: »Kollaps« und »Invasion« des Bildschirms wie die Effekte des »Verschlingens und Ausscheidens von Bildern« verweisen scheinbar auf eine fast krankhafte psychische Kondition. Diese offenbar aggressive Bildsprache und dieses »gestaltete Chaos« (Martin Thomas)³³³ verweigert sich einer oberflächlichen Entzifferung oder gar Analyse im Akt des Sehens, und einige Kritiker behaupten daher auch, dass der Betrachter dies erst gar nicht versuchen sollte, sondern sich im Gegenteil dem Fließen des Stroms und den daraus entspringenden Assoziationen zu folgen. Andere flüchten dankbar in generalisierende Kultur- und Medientheorien, die sich an der Oberflächlichkeit der visuellen Struktur festmachen, ohne sich die Mühe einer detaillierten Analyse dieses Bilderstroms zu geben. Martin Thomas hat immerhin den Versuch unternommen, indem er sich auf eine Produktion beschränkte, um dann diese mit Hilfe der Pausentaste zu analysieren. Aber geht dabei nicht, wie andere behaupten, gerade das Wesentliche seiner Videobänder verloren, nämlich die Performativität und der Rhythmus, die gerade nicht auf der Wirkung eines Einzelframes beruhen? Doch Peter Callas hält eine minutiöse Analyse von Frames nichts desto trotz für die einzige Art, »seine

³³² Diese Anmerkungen beschränken sich auf die reine Videotape-Produktion von Callas.

³³³ Für ein Beispiel einer derartigen Sprache siehe: Martin Thomas, »A Demonology of Television, Responding to the Videography of Peter Callas«, in: *Art and Australia*, 32 (1994), Nr. 2, S. 222 und 224.

Logik zu entwirren« («the only way to unravel my logic»)³³⁴. Die Opposition – hier Analyse der Syntax und Semantik, dort Reflexion der Rezeption – erscheint mir eine falsche Wahl: Das Vergnügen, das diese Bänder gegenüber jeglicher dramatisierender Begrifflichkeit bieten, liegt in dem Mikrokosmos penibler elektronischer »Malerei« wie in dem Makrokosmos des Bewusstseinstroms. Jedes Detail, so meine These, wird hier wiederum zum Ausgangspunkt für ein visuelles Muster – und verdeutlicht so auf eine andere Weise Gary Hills Diktum von der »fraktalen Natur des Mediums«.

Technologien der Konstruktion und Verdichtung

Peter Callas kann sich in seiner komplexen Schnitttechnik und Bildsprache auf künstlerische Experimente stützen, die zum Beispiel der Pionier der Videokunst, Woody Vasulka, in seinem Videoband »Artifacts« von 1980 visualisierte. Sein Untersuchungsfeld ist die für jede Arbeit mit Video grundlegende Unterscheidung zwischen Einzelbild und Wahrnehmung in der Zeit. Jedes Standbild (freeze frame) ist ein scheinbar ungeformtes Feld von schwarz-weißen Pixeln, dem Rauschen des Fernsehers ohne Signal ähnlich. Aber das Signal manifestiert sich in dem Moment wieder, wo wieder die Play-Funktion aktiviert wird. Man nimmt plötzlich abstrakte geometrische Formen und Felder wahr, die sich jedoch jeder Einzelanalyse im Standbild entziehen. Die Wahrnehmung ist nicht nur theoretisch, sondern auch auf technologische Art und Weise eine Funktion der Zeit. Und dennoch wird dieses Paradox und das zentrale Konzept des Bandes erst in dem Moment verständlich, wo man das Bild festhalten möchte, ohne es aber zu können. Erst durch den aktiven Eingriff des Betrachters entsteht der volle Wahrnehmungsraum des Bandes.

Bei Callas trägt auf umgekehrte Weise die Aktivität des Betrachters zur Erkenntnis einer Bedeutungsebene bei. In der letzten Sequenz aus »Neo Geo: An American Purchase« erscheint das Bild eines ausgestreckten Mannes, der in der Luft zu schweben scheint. Die Figur verbindet sich zugleich mit einem stark symbolisch aufgeladenen Bild einer animierten Sanduhr. Die Schlussfolgerung drängt sich unweigerlich auf, dass dem Mann »die Stunde schlägt«. Was jedoch aufgrund seiner Miniaturisierung und nur sekundenhaften Bildschirmpräsenz

³³⁴ L. McDonald, »Horizons of Technology: An Interview with Peter Callas«, in: *Illusions*, no. 15 (1990), December, S. 31.

praktisch unsichtbar bleibt, enthüllt sich erst dem Standbild: in der Sanduhr schaufelt eine winzige menschliche Figur wie Sysiphos Sand nach oben gegen den Lauf der Dinge. Im Gegensatz zu der bekannten Visualisierung der Chaosforschung durch das ›Apfelmännchen‹, beinhaltet hier der Zoom nicht die unendliche Fortführung der immer gleichen Strukturen, sondern die inhaltliche Opposition. Der Zoom, oder in diesem Fall das Standbild, erlauben eine komplexere Lesart des visuellen Musters, das sich jedoch immer nur momenthaft manifestiert. Allgemeiner gesprochen: Das Arbeiten mit der Zeit ist zugleich ein Arbeiten gegen die Zeit, die Etablierung eines Bildes beinhaltet zugleich seine Aufhebung. In dieser Doppelbewegung lässt sich ein Element der Handschrift von Peter Callas erkennen und in einem zweiten interpretatorischen Schritt dann die Sysiphos-Figur als eine minutiös versteckte Künstlerfigur lesen, die sich unschwer mit dem Topos der Spiegelung und Präsenz im eigenen Werk verbindet. Der gegen die Zeit arbeitende Sysiphos wäre demnach die Figur des Autors, der sich in einer melancholischen Geste seinem eigenen Werk einschreibt.³³⁵

Es geht allgemeiner formuliert nicht um die Frage der genialen Erfindung neuer Bildwelten, sondern um die Frage, ob jegliche Erkenntnis der Welt eingelagert ist in immer schon vorhandene und präfigurierende Bildwelten. Unabhängig von den spezifischen Faktoren, die diese Bildwelten ausmachen – auf diese Frage komme ich weiter unten zurück – lässt sich eine Antriebskraft bei Peter Callas erkennen, die sich aus dem Inneren eines Kontextes formiert und eine andere Position als die dominierende visualisiert. Der Kampf gegen den Tod im Zentrum der Zeitmaschine ist hier im wörtlichen Sinn subversiv, wenn auch vergeblich angesichts der *conditio humanae*. Der Sand fällt, die Uhr tickt, der Tod lässt sich nicht aufhalten. Was für den visuellen Künstler zu tun bleibt, ist das ›Schaufeln‹ von Bildern, unermüdlich und kontinuierlich, indem er sie auf Video aufzeichnet, Elemente isoliert, neu formiert und in eine andere Struktur der Repräsentation einbindet. Das Material wird auf diese Weise umgeschichtet und auch im übertragenen Sinn formal wie psychologisch durchgearbeitet.

Aber Peter Callas vollzieht diese Aneignung und Durcharbeitung von Welt nicht im luftleeren Raum. Eine weitere Folgerung aus dieser Lesart bezieht sich nun auf den Status des Bilderarbeiters in der mediatisierten Gesellschaft. Das

³³⁵ Wie dies vor ihm als berühmtester Autor immer Alfred Hitchcock realisiert hat.

Sandkorn, also das Material des Bodens, der Grundlage auch in einem metaphorischen Sinn, ist bildlich. Die Körnung ist die noch der Fotografie entlehnte Begrifflichkeit des Grades der Auflösung eines Bildes. Auf dem Wege der Analogie lässt sich die Körnung auch auf die Pixelstruktur des elektronischen Bildes übertragen. Doch im Unterschied zu der modernistischen Studie Woody Vasulkas (modernistisch hier im Sinne der Beschäftigung mit dem Medium selbst) zum Verhältnis von Materialität und Immaterialität des Videobildes nutzt Peter Callas die Qualität des Mediums zu einer kulturellen Studie medialer Patterns und Strukturen. Das Material ist nicht das referenzlose Signal selber, sondern ein aus dem Zusammenhang genommenes Material, »found footage« nach dem Terminus technicus, und es transportiert immer schon Embleme sozialer und kultureller Räume.

Bildproduktion im öffentlichen Raum

Für den Künstler stellt sich also die Frage nach der Möglichkeit der Formulierung einer eigenen Position im Kontext dieser präfigurierten Patterns. Das Emblematische der angeeigneten Welt scheint jede individuelle Position doch zu verdecken. Peter Callas verweist in diesem Zusammenhang auf die Tatsache, dass er im Japan der 1980er Jahre mit einer kommerziellen Verwendung von Bildern konfrontiert worden ist, die einzig zur Illustration von Hardware diene. Auch die Begegnung mit einem der ersten gigantischen Fernsehdisplays in der Öffentlichkeit, bei ihm in Manila auf den Philippinen 1982, erinnert er als »the most meaningful television experience of my life«.³³⁶ Der Schock der schieren Dimension des elektronischen Bildes, das den öffentlichen Raum determiniert, lässt erahnen, wie sehr die Gesellschaften im Laufe der letzten 20 Jahre einen kulturellen Transformationsprozess durchlebt haben, auf den zuvor schon William Mitchell mit dem Begriff des »iconic turn« oder auch »pictorial turn« reagiert hat und den der Kunsthistoriker Horst Bredekamp so beschreibt:

»Wer die Bilder bislang nicht authentisch ernst genommen hat, wird ihnen heute ausgeliefert sein, und wer Bilder einerseits als pure Dokumente nutzt und andererseits die philosophische und soziologische Urangst kultiviert, dass Bilder eine Gegenmacht des Irrationalen gegenüber den Begriffen und Fakten erzeugen, wird der kommunikativen Essenz der Gegenwart nicht begegnen können. Die Sprache ist und bleibt der Hauptstrang der

³³⁶ Zitat aus seinem Vortrag in Melbourne.

Verständigung, aber sie ist längst nicht mehr herr im eigenen Haus, sondern stärker als je zuvor durch die Welt der Bilder gesteuert, instrumentalisiert, erweitert, verknapppt[...].«³³⁷

Für Peter Callas fällt diese Erfahrung zusammen mit seiner Reise in den Fernen Osten, die einen ganz anderen und neuen Arbeitsprozess initialisierte, wie er eindrücklich Ausdruck gefunden hat in dem Band »The Aesthetics of Disappearance« (1986). Während sein künstlerisches Werk zu Beginn von der Auseinandersetzung mit dem Erbe Marshall McLuhans oder nach der Teilnahme an einem Workshop auch von Douglas Davis‘ geprägt war, führte die Erfahrung der Entwurzelung und Dislozierung sowie das Eintauchen in einen medial überdeterminierten, kommerziellen öffentlichen Raum in Japan in eine höchst produktive Arbeitsphase, die langsam einem elaborierten und avancierten eigenen Stil Form gab. Je schneller der Rhythmus des Schnitts und der Animation wurde, desto zeitaufwändiger wurde auch die Arbeitsweise mit den Jahren. Der künstlerische Output verlangsamte sich zusehends, während die visuellen Patterns vom immer gleichen temporeichen Beat getrieben wurden. Der scheinbar vom Kommerzielle infizierte affirmative Stil verleugnet ganz bewusst nicht das verführerische Potential des Konsums, der glänzenden Shopping Malls und elektronischen Reklametafeln. Doch verstärkte dieser spezifische biografische »iconic turn« eine künstlerische Haltung, die sich gerade mit der Abwesenheit von Inhalten nicht abfinden wollte, ohne aber zu einer anti-modernistischen Haltung zurückzukehren. Der künstlerische Ansatz operierte von einer Position der Induktion und Affinität, ohne auf kritisches Potential verzichten zu wollen.³³⁸ Insofern steht Peter Callas‘ Oeuvre für eine Überwindung auch der rein medialen Reflexion unserer Gesellschaft in der Folge von Marshall McLuhan. Wie sehr der Einsatz der Medien immer auch kulturelle Transformationsprozesse durchmacht

³³⁷ Bredekamp 1997, S. 35.

³³⁸ »Callas: Usually you spend so much time creating images that it's very hard sometimes to deal with content. For example, when I was working in Japan I often thought that with the profusion of screens out in the streets and so on, with hundreds and hundreds of small companies making images to feed these screens, that there's really no time to think about what the images are doing and saying. It's sort of like your part of this production of this massive river of imagery and if you want to say something it's like holding a stone which is the content and throwing it into the river and it immediately disappears beneath the surface.

RF: So the notion of surface is a critical one in your tapes?

Callas: Certainly.« Der Künstler im Gespräch mit dem Autor, Karlsruhe 1995, Videodokumentation, ZKM Mediathek.

oder initialisiert, dieser Frage stellen sich seine ganzen Videobänder seit »The Aesthetics of Disappearance«.

Aufklärung und Animation

Wie sehr Peter Callas an künstlerischen Traditionen dennoch partizipiert, lässt sich an einem Beispiel illustrieren. 1963, das Jahr, das den Beginn dessen markiert, was später Medienkunst genannt wurde mit Nam June Paiks Wuppertaler Ausstellung »Exhibition of Music – Electronic Television« (siehe Kap.2.1), sah auch den deutschen Bildhauer Günther Uecker Nägel in einen Fernsehapparat schlagen, den er dann in der Folge als reine physische Skulptur ohne laufendes Programm ausstellte. Die Künstler arbeiteten noch gegen ein physisches Objekt, das die Medien repräsentierte und zum Symbol einer neuen Nachkriegsgesellschaft in Deutschland, aber nicht nur hier, wurde.³³⁹ 30 Jahre später existiert das staatliche Monopol der elektronischen Information längst nicht mehr (zumindest nicht in Deutschland und den meisten anderen Ländern) und die damals existierenden zwei Kanäle haben sich zu einem ständigen Flimmern einer Vielzahl untereinander konkurrierender Programme rund um die Uhr verflüchtigt. Die skulpturale Arbeit am Objekt der Präsentation, dem Fernseher, hat notwendigerweise der Arbeit am elektronischen Bild selber Platz gemacht. 1989, in »Neo Geo: An American Purchase«, schlägt Peter Callas daher elektronisch den Nagel durch das Dollarzeichen als symbolischen Akt des Widerstands, den er durch die serielle Animation gleichsam noch einmal zu potenzieren versucht. Die symbolische Aktion wird multipliziert und zu einem Icon wiederum in einer übergeordneten Serie von Symbolen, in diesem Fall also die US-Flagge oder der US-Adler als Wappentier. Der übergeordnete geografische Kontext, das Territorium der USA, wird anhand seiner ideologischen wie politischen Symbole repräsentiert. Für Callas stellt sich die Dekodierung kultureller Codes zunächst als Problem des Umgangs mit der dominierenden Ikonografie einer geografischen bzw. politischen Einheit dar. Aus den vielen möglichen interpretatorischen Schichten des kritischen Umgangs mit Symbolen sei hier ein Aspekt stellvertretend hervorgehoben. Die politische Interpretation seiner Arbeiten lässt sicherlich eine kritische Haltung gegenüber dem globalen Kapitalismus erkennen,

³³⁹ Vgl. die Aktionen gegen den Fernseher als Objekt von Künstlern wie Vostell, Uecker u. a. in: Frieling/ Daniels 1997.

wie er bereits lange vor der aktuellen Debatte zur Globalisierung erkennbar war und von Callas auch als solcher zumindest in seinen medialen Effekten vorgeführt wurde.³⁴⁰ Die offenkundige ökonomisch-politische Kritik findet auch im Titel des Bandes »Neo Geo: An American Purchase« ihren Niederschlag.

Aber es ist gerade die Leistung des visuellen Künstlers, dass die kritische Position sich vor allem in einer genuin visuellen Operation manifestiert, die sich bei Callas in einem doppelten Schichtungsprozess vollzieht: Ein visuelles Statement, eine ikonografische Einheit sozusagen, besteht dabei sowohl aus der Isolation eines kulturell determinierten Objekts als auch aus der gleichzeitigen Kontextualisierung dieses Objekts. Das Resultat kann dabei eine auch ambivalente Potenzierung und Verdopplung der Aussagekraft sein, es kann sich aber auch um die direkte Formulierung eines Kontrastes oder eines Widerstandes auf einer zweiten Ebene handeln (siehe noch einmal sein Bild der Sanduhr oben). Unsere Wahrnehmung hat es in jedem Fall schwer, hier ad hoc das eine oder das andere zu erkennen. Vielmehr entsteht der Eindruck einer alles durchziehenden hybriden Dynamik, wie sie sich schließlich auch wieder in der gestalterischen Appropriation eines kulturellen Symbols ausdrückt – siehe zum Beispiel die irritierende Repräsentation des ikonografisch global präsenten »Uncle Sams« mit in diesem Fall japanischen Gesichtszügen. Hybride oder gespaltene Identitäten (etwa auch eine schwarz-weiß gemalte Maske), konfliktreiche Bildkonstruktionen, Umkehrung und gegenläufige Bewegungen sowie andere stilistische Merkmale kulminieren in dem Motto, das Peter Callas seinem Band »Neo Geo: An American Purchase« als Text im Bild gegeben hat: »de-realisation«.

Filmische Imagination

Bisher wurde deutlich, wie sehr Peter Callas' Bildwelten an den global distribuierten und öffentlich inszenierten Ikonen der Mediengesellschaft partizipieren. Doch ist sein Bildfundus in gleichem Maße von der kinematografischen Tradition geprägt. Es kann dabei nicht verwundern, dass der Bezugspunkt für das, was man auch sein »Ambient-Kino« nennen könnte, eben nicht die dokumentarische Tradition in der Folge der Gebrüder Lumière ist,

³⁴⁰ Ein weiteres Beispiel: In »Bon Voyage« wird der Titel und der leichte Beat des Soundtracks ironisch mit dem Schlußbild des abhebenden Bomberpiloten kontrastiert.

sondern die fantastische Imagination eines Georges Méliès, den Callas als den Paten der anti-realistischen Filmtradition reklamiert, der ohne vorgegebenes detailliertes Drehbuch sich ganz dem Erarbeiten von visuellen Tricks und Effekten widmete. »I was appealing to the spectator's eye only«, dieses Statement von Méliès verdeutlicht, warum Méliès die anti-narrative Tradition präfiguriert hat.³⁴¹ Seine Szenarien diene allein der Dramaturgie der Effekte. Dass Callas sich in dieser Tradition verortet, verdeutlicht unter anderem auch die Tatsache, dass er eine Ausstellung in Sydney kuratierte, die unter dem Titel »Phantasmagoria« den verschiedenen Ausformungen und Bezügen zu Méliès in künstlerischer Hinsicht nachging. Weiter schrieb er dezidiert über die Kontinuität dieses Interesses bis hin zu zeitgenössischen Formen der Virtuellen Realität. Darüber hinaus besteht eine interessante Parallele in beider Umgang mit vorgegebenen »Dokumenten«. Während Callas in seiner Ausbildung als Fernseh-Cutter für die Nachrichten lernte, wie man den Ton und den Off-Kommentar einsetzt, um den interpretatorischen Spielraum eines vielfältig lesbaren Bildes einzuengen³⁴², rekonstruierte und inszenierte Méliès einzelne Nachrichten in seinem eigenen Studio anstatt Originalmaterial zu drehen. Schließlich gibt es über diese Ebene hinaus auch noch eine tiefer gehende ikonografische Verbindung zwischen Callas und seinem Ahnen. Das berühmte und eindrucksvolle Motiv der »Rakete im Auge«, das in sich schon Filmgeschichte geschrieben hat, eignet sich besonders für ein visuelles Zitat und findet sich im Subtext verschiedener Videobänder wieder. Der Schreiber in »Bilderbuch für Ernst Will: A Euro Rebus« (1990–93), personifiziert von einem Affen (einem Selbstporträt, wie er zugegeben hat) wird an einer Stelle mit dem runden weißen Gesicht des Mondes assoziiert, während in »How to Make the Famous Pisco Sour: A Videotape in Three Locations, Version 2« (1986) dieses Bild zusammen mit einer Reihe von anderen maskenartigen Gesichtern auf Callas' eigenes schattenhaftes Gesicht überblendet wird. Für Callas gibt es aber auch noch ein technologisches Motiv, warum Méliès für ihn so

³⁴¹ Peter Callas, »Rockets to the Eye: Georges Méliès and the Idea of Independent Cinema«, in: Peter Callas/David Watson, *Phantasmagoria: Pre-Cinema to Virtuality*, Museum of Contemporary Art, Sydney 1996, S. 8.

³⁴² Er gibt selbst an, dass er seine sichere Karriere als Fernsehcutter im Aktuellen Bereich für ein Kunststudium aufgegeben hat, da diese Arbeit ihm gezeigt habe, wie »Worte und Musik routinemäßig eingesetzt werden konnten und auch eingesetzt wurden, um die Wahrnehmung des Publikums auf die Grenzen dessen zu fokussieren, innerhalb derer die elektronischen Bilder interpretiert werden sollten.« Zitat aus seinem Vortrag in Melbourne.

bedeutsam wurde. Dessen »Reise zum Mond« war der erste Film der die für die damalige Zeit neuartige schnelle Montage von 4 Einstellungen in 20 Sekunden einführte. Die filmische Trickapparat etwa der Umkehrung einer Bewegung oder der Duplex-Fotografie, die Méliès für seine fantasmagorisches Filmtheater erfand, realisierte er auf sehr viel einfachere Weise mit Hilfe seines Fairlight Computer Video Instrument. Callas geht soweit zu behaupten, dass Méliès, würde er heute leben, ohne Zögern High Definition TV produzieren würde oder sich mit Vergnügen in die Möglichkeiten digitaler Computergrafik und der Virtuellen Realität vertiefen würde.³⁴³ Es soll aber auch nicht unerwähnt bleiben, dass der Videopionier Nam June Paik, der mit seiner Videoinstallation »Moon is the Oldest TV« die Brücke schlägt zwischen den Bereichen Film und Medien, ebenfalls ein »lunatic« (also ein Besessener) der frei flottierenden Bilder ist, die ihren eigenen Sog in der Schwärze der Nacht oder des Kinos entfalten.

Komparative elektronische Komposition

Wenn man sich das Werkzeug Video im Hinblick auf seine Möglichkeiten vergegenwärtigt, dann ist eine bereits früh und häufig kommentierte Tatsache, dass eine einmal aufgezeichnete Sequenz von Bildern nicht filmisch in eine andere Sequenz transponiert werden kann durch die Veränderung der Reihenfolge der Frames. Der Videoschnitt erfolgt nicht durch Umsetzung, sondern durch die elektronische Überlagerung durch neue Aufzeichnungen. Wenn man sich dies plastisch vor Augen führt, dann springt auch die Analogie zum malerischen Prozess ins Auge, wo eine neue Bildinformation immer nur durch das Hinzufügen von neuen Malschichten entstehen kann (auch wenn ältere Schichten hinterher möglicherweise wieder durch Wegnahmen hervorgeholt werden können). Diese schon im analogen Verfahren angelegte Arbeitsweise wird im digitalen Bereich auch als Metapher offensichtlich. Das digitale Bild, führt Lev Manovich aus, ist ein geschichtetes Bild einzelner Komponenten, es ist in allen Details collagiert und manipulierbar: »Obwohl digitale Bilder häufig traditionell hergestellten Bildern – Malerei, Fotografie und Film – nacheifern, sind sie ontologisch doch sehr verschieden. Ein digitales Bild ist im wesentlichen diskret und nicht

³⁴³ Peter Callas: »If he was living today, he would not hesitate to embrace high definition television or the digital delights offered by computer graphics and virtual reality.« Callas/Watson 1996, S. 6.

kontinuierlich; wie ein Satz, der aus einzelnen Wörtern besteht.«³⁴⁴ Dieser Entwicklungsschritt vom Analogen zum Digitalen findet sich auch im Oeuvre von Callas als eine Bewegung weg von der Reverenz an die Geschichte der Videokunst und des konzeptuellen Umgangs mit elektronischem Material wie in den ersten Videobändern »Singing Stone« und »Curtain« (beide 1980). In »How to Make the Famous Pisco Sour« von 1985 findet sich noch ein letzter unmaskierter Auftritt des Künstlers vor der Kamera, den er allerdings schon elektronisch manipuliert als Verdopplung. Sein Selbstbild konstituiert sich als eine Komposition der immer gleichen Einstellung zu verschiedenen Zeiten, so dass sich eine minimale Verschiebung des menschlichen Körpers ergibt. Die Thematik der Dislozierung spiegelt sich noch einmal im Untertitel des Bandes: »a videotape in three locations«.

Die andauernde Neuformatierung des zuvor Dargestellten, das kompositorische Collagieren eines Bildes von verschiedenen Zeiten und Orten stellt eine der Hauptmerkmale der künstlerischen Arbeitsweise von Callas dar. Im Gegensatz zur surrealistischen Tradition des »unbewussten Schreibens« oder der später so genannten »bricolage« etwas von Michel Serres, scheint Peter Callas einem dialektischen Denken und Sehen verhaftet zu sein, das sich jedoch in einem permanenten Zustand der Instabilität bewegt. Aus dieser Dialektik lässt sich keine wie immer geartete Vorstellung einer Synthese und eines geschichtlichen Fortschritts mehr generieren. Ein Bild wird kontextualisiert, kommentiert, verändert und manipuliert immer nur durch ein weiteres Bild in einer Serie endloser Wucherungen. Der Künstler wird in dieser Perspektive zu einem Meister einer Praxis, die ich »komparative Komposition« nennen möchte und die einem Denken in Bildern gleicht, ohne jedoch auf zufällige und intuitive Schnittmuster ganz zu verzichten.

Welche Methode liegt also diesem kompositorischen Prozess zugrunde? Von Méliès' Duplex-Fotografie zum elektronischen Kopieren und Komponieren beruht die grundlegende Operation offensichtlich auf der Verbindung von mindestens zwei Elementen. In »Double Trouble« (1986), einem strukturell reduzierten Tape zur jüngeren Geschichte Japans und seiner zeitgenössischen kulturellen Ausdrucksformen, als spielerische, temporeiche Studie in 2-D in der

³⁴⁴ Lev Manovich, »Die Kunst des Tamás Waliczky«, in: Tamás Waliczky, *Focusing*, ZKM digital arts edition, Ostfildern 1998, S. 12.

Anmutung dem Band »Bon Voyage« aus dem selben Jahr sehr ähnlich, tritt diese operative Methode in seiner einfachsten Form zu Tage. Das Band verweist schon im Titel auf den dialektischen Prozess: der »Ärger« (»trouble«) mit dialektischen Oppositionen ist heute, dass sie endlos reproduzierbar und klonbar sind.

Im Kontext einer fernöstlichen Kultur gibt es die Überlieferung des Yin/Yang für dialektische Paarbildungen, die sich in ihrer Gegensätzlichkeit gegenseitig bedingen. Westliche Konzepte zu Oppositionen von männlich/weiblich oder ich/der andere beruhen demgegenüber auf dem Konzept des ›einen‹ als Zeichen einer Gestalt und Identität. Das ›Ich‹ kriegt ›Ärger‹ (im Sinne von »trouble«), wenn es in Gestalt eines Doppelgängers oder Alter Egos verdoppelt wird. Diese Lesart ist nicht nur implizit auf Callas Bandproduktion anzuwenden, sondern auch explizit in seiner Bildgestaltung nach zu vollziehen: Gegenüberstellung, Verdopplung eines Objekts, Spiegelungen, Gegenbewegungen von oben und unten, links und rechts, herein und heraus sowie andere dynamische Operationen. Augen öffnen und schließen sich in einer schnellen Abfolge und begrenzen damit die mögliche Bewegung auf ein Minimum. Was in diesen Bändern sichtbar wird, kommt einer Grundübung in Bewegungskontrolle nah. Diese Kontrolle auf dem binären Code aufzubauen und formal als immer wieder gefährdete Grundlage zu visualisieren, darin besteht zu einem wesentlichen Teil die Operationsbasis der Callasschen Ästhetik.

Beat und Upbeat

1 vs. 0, X vs. Y – die Computertechnologie und Genetik haben schon grundlegend unsere analoge Perspektive verändert. Diese Codierungen und binären Oppositionen in Balance zu halten und zu tunen gelingt Peter Callas wie kaum einem anderen Künstler des elektronischen Mediums. Alle auseinanderstrebenden Energien werden durch das typischerweise gleichförmige Tempo und die regelmäßige Montage in einer leichten Oberflächenspannung scheinbar harmonisiert. Es ergibt sich ein Effekt eines angenehmen Fast Forwards. Dieser charakteristische ›Callas-Touch‹ ist wesensverwandt mit dem seriellen Cluster, das die elektronische Musik revolutioniert hat und insbesondere in den 1990er Jahren durch seine Technovariante an Popularität gewonnen hat. In diesem Sinne sind seine Videobänder pulsierende Spektakel, die eine perfekte

»Bildmusik« – »Image Music« – inszenieren. Keiner Ebene, weder der visuellen noch der akustischen, wird Vorrang eingeräumt. Beide bestimmen gleichermaßen den Schnitt und das Tempo. Der Beat erinnert an einen Videoclip, ohne jedoch von einem erkennbaren Song und einem entsprechenden Text unterstützt zu sein. Nach der Erfolgsgeschichte auch der VJs in den Clubs der elektronischen Musikszene wird dies nun als »Ambient« bezeichnet.

Was in der Musik als quasi ortsspezifischer Soundtrack zum Beispiel in einem Club oder einer öffentlichen Lounge erstmals künstlerisch erprobt wurde (Brian Enos Konzept der »Ambient Music«) und seit langem schon kommerziell als Sounddesign in Supermärkten oder Kaufhäusern seine konkrete Form gefunden hat, wird erstmals mit dem Aufkommen öffentlicher Displays auch als visueller elektronischer »Teppich« ohne zeitliche Begrenzung etwa durch eine Geschichte oder ein Sendeformat realisiert. Aber bei Peter Callas, der 1992 auch das Tape »Ambient Alphabet« produziert, wird diese Referenz gleichzeitig in der Bildinformation und im Tempo gesteigert. Die Kamera ist konstant animiert, folgt dem Beat, ändert abrupt die Richtung und folgt einem oft provokativen Ein- und Auszoomen, ohne jedoch jemals aus dem Takt zu kommen. Der Betrachter wird mit gezogen in eine Richtung, aber das Ziel der Bewegung bleibt für immer jenseits unserer Vorstellung. Der Betrachter bewegt sich mit der animierten Kamera eher in einem Feld visueller Zeichen, die traumartig überraschend kombiniert und animiert werden. Auch wenn man nicht realisiert, dass etwa die Eröffnungsszene mit der Schlusssequenz von »Night's High Noon: An Anti-Terrain« identisch ist und somit ein Kreis geschlossen wird, vermittelt die Animationstechnik in jeder Sekunde das Gefühl einer kreisenden, spiralförmigen Bewegung.

Überraschenderweise führt aber diese Des-Orientierung, diese Dislozierung von Zeichen, nicht zu einer brüskten oder gar aggressiven Ablehnung, im Gegenteil. Man kann sowohl dem Fluss der Bilder folgen, als auch in die assoziative Lektüre und Interpretation einzelner Zeichen einsteigen. Veränderungen in diesem visuellen Feld sind nicht mehr von Umbrüchen charakterisiert, sondern von Verschiebungen und Überlagerungen. Jeder Orientierungssinn in diesem nicht-kartografierten Terrain, oder, wie Peter Callas es ausdrückt, in diesem »Anti-Terrain«, geht verloren, aber dieser Verlust lässt

sich ohne Angst genießen, da das Terrain Kontinuität garantiert. Der hybride »de-realisierte« Bildschirm mit seinem kontinuierlichen artifiziellen Strom von Bildern gewährt denjenigen, die sich von der anti-realistischen Tradition nicht abgeschreckt fühlen und nicht auf einem identifikatorischen Prozess der Abbildung von Realität beharren, multiple Wahrnehmungsweisen, die immer nur zu einem Teil kognitiv überhaupt wahrgenommen werden können in der normalen Rezeptionssituation eines linear ablaufenden Bandes (im Unterschied zum ›Studium‹ mit der Pausen- und Rewindtaste).

Diese vielfache Perspektivierung und Überdeterminierung, wie sie schon James Joyce in seinem »stream-of-consciousness« in den Werken »Ulysses« und »Finnegans Wake« literarisch geprägt hat, lässt sich nur aus der Perspektive des Verlusts einer naturalistischen Ordnung beklagen. Während Joyce nur den Film als alternatives Wahrnehmungsmodell kannte, bildet heute die Erfahrung des ubiquitären Fernsehens und der Praxis des Zappens zwischen Kanälen, Programmen und Formaten eine sehr viel weniger angstbesetzte gesellschaftliche Voraussetzung zur Lektüre einer derartigen kulturellen Produktion. Gleichzeitig operiert Callas aber auch mit einer für ihn typischen Reduktion der Komplexität. Im Unterschied zu den auf drei Achsen navigierbaren VR-Räumen und 3-D Anwendungen handelt es sich hier nur um die grafische Flächigkeit einer 2-D Animation, die sich von daher noch einmal auch auf der technologischen Ebene dem malerischen Prozess annähert. Der Spiegel, die Oberfläche, die Tapete, die Wand – immer ist der Betrachter mit einer Fläche konfrontiert, statt von ihr umgeben zu sein und sich im Bild zu bewegen. Die multiplen Perspektiven im virtuellen 3D-Environment reduzieren sich hier auf die Komplexität einer sich bewegenden Fläche. Immer wieder sehe ich ein Bild und noch ein Bild – auch hier der bereits angesprochene »iconic turn«. Selbst die Verwendung von Text ist nie mehr als eine temporäre Behauptung einer anderen, nicht-bildhaften Realität.³⁴⁵

³⁴⁵ Vgl. die Art und Weise, in der Textzitate in »Pisco Sour« als Kommentare in Bilder montiert wurden, nur um gleich wieder als ein weiteres Bild manipuliert, gespiegelt oder dekonstruiert zu werden.

Navigation in der Oberfläche

Die Flächigkeit produziert also dialektische Mischungen, die aber auch Dialog genannt werden könne, zwischen Ornament und Figur, Hintergrund und Vordergrund, im Wahrnehmungsprozess aber auch zwischen Produzent und Rezipient oder zwischen Bild und Betrachter. In »Kommunikation« (1986) sind die ornamentalen Strukturen des Hintergrunds ununterscheidbar von den Objekten und Figuren, die Callas über sie gelegt hat. Ob aber im räumlichen Sinn über oder unter, diese Unterscheidung ist eben nicht mehr zu treffen, da alles eine animierte, elektronisch gewebte Textur geworden ist. Im konkreten Produktionsprozess aber operiert Peter Callas nicht-linear und bildet zunächst Bildcluster, die er erst am Ende zu einer linearen Fassung montiert. Der ›Callas-Touch‹ hat dennoch mit diesem Bild des visuellen Gewebes zu tun, eines aus Videosignalen fabrizierten hybriden Bildes.³⁴⁶ Die so entstandene Fläche lässt sich auch als stark gemusterte elektronische Tapete begreifen, die eine maschinische unpersönliche Kamera kontinuierlich auf ihre Zeichenstruktur hin abtastet. Innerhalb dieser operativen Struktur sind die Dinge vertikal wie horizontal in Fluss, innerhalb der zwei Dimensionen wird ein Raumgefühl durch die Schichtung der Bildflächen erzeugt, nur dass dieser Raum potentiell unendlich ist, ohne Horizont. Ein Sinn für eine auch nur virtuell nachvollziehbare Landschaft ist gänzlich verloren gegangen. Die Landschaft ist hier eher eine Formatfrage, denn Callas' Animationstechnik mit seinen klaren Konturen ist deutlich beeinflusst von den drastischen Karikaturen der japanischen Manga-Comics und der simplifizierten Ästhetik der Videogames, die charakteristisch für die Frühgeschichte dieser elektronischen Anwendungen in den 1980er Jahren war.

Eine möglicherweise noch produktivere Analogie stellen Kinderbücher mit ihrer oftmals fantastischen und für die kindliche Fantasie übermächtigen Bildwelt. So wird das Brandenburger Tor in »Bilderbuch für Ernst Will« als mobiles Monument auf Spielzeugautos imaginiert. An anderer Stelle umschlingt eine Schlange ein Schlagzeug und hybride Kreaturen fliegen vorüber. Auch im Kinderzimmer finden sich die fantastischsten Geschichten emblematisch auf den Tapeten. Bei Nacht mutieren die durch die Fantasie

³⁴⁶ In »Bon Voyage« (1986) werden die Umrisse einer Figur mit dem Rauschen des Fernsehers ohne Signal gefüllt.

animierten Schatten zu lebenden Wesen. Jedes derart mit Fantasie zum Leben geweckte Wesen ist Ausgangspunkt einer ganzen Batterie von immer wieder von den Kindern neu imaginierten Geschichten. Lewis Carrolls »Alice im Wunderland« ist mit Sicherheit zu den prägenden Einflüssen zumindest jeder angelsächsischen Kindheit zu rechnen. Während bei Lewis Carroll jedoch ein Erzähler immerhin feststellt, dass diese Geschichte von Alice keiner Logik folgt, fehlt dieser erzählerische Rettungsanker in den Bildfantasmagorien von Peter Callas. In den Parametern linearer Erzählungen mit bewegten Bildern gibt es immerhin die definitiven Rahmenbedingungen eines Beginns und eines Endes, in der Regel mit Text markiert. Doch wie ein Ende finden, wenn sich die Kamera auf einer virtuell unendlichen Reise durch zeichenhafte und traumartige Flächen bewegt? Es überrascht daher nicht, dass die frühen japanischen Produktionen auch als endlose Loops gedacht waren, Dispositive für einen Rezeptionsprozess in räumlichen Installationen, traumartige Sequenzen wie »ein Traum in einem Traum« – »a dream within a dream« lautet eine Textzeile in »Night's High Noon: An Anti-Terrain«.³⁴⁷

Auch in Bezug auf die Arbeiten von Nam June Paik kann man zweifelsohne von einer elektronischen Tapete sprechen. Seine Bildwelten sind modular und untereinander vielfältig verschränkt und collagiert. Das Tempo ist noch mehr dem ästhetischen Code der geringen Aufmerksamkeit in der Werbeindustrie verhaftet. Tatsächlich verläuft Paiks Produktionsprozess der elektronischen Software seiner vielen Tapes und Installationen aber sehr viel automatisierter, als dies bei Callas der Fall ist. Paik verfügt über einen Pool an Bildmaterial aus seinem eigenen Oeuvre, das er zu einem jeweiligen konkreten Auftragswerk von einem Operator immer wieder neu montieren lässt, ergänzt um ein paar spezifische Referenzen etwa zu einem Ort der Präsentation (Venedig in seinem Trailer zu seiner Ausstellung im deutschen Pavillon der Biennale 1993) oder einer Hommage an einen Künstler («Beuys Voice«, 1990). Dieser Paik-Effekt wird von einem Assistenten produziert, und in der Fluxustradition des Meisters sind auch die vom Assistenten ausgewählten Montageprinzipien im Einzelfall immer richtig. Es gibt kein Falsch in dieser Produktionsmethode, da bei

³⁴⁷ Der Bezug zum Traum spiegelt sich auch in Erkki Huhtamo's Essay »Dreaming Europe, or mapping the global ›anti-terrain‹« in: Peter Callas u. a. (Hg.), *Bilderbuch für Ernst Will: A Euro Rebus*, Sydney 1993.

Paik letztlich alles mit allem zusammenhängt. In diesem Sinn ist Paik, seiner eigenen Terminologie folgend, eher der »feeling man« und Peter Callas der »thinking man«³⁴⁸, ein minutiöser Bildarbeiter, in dessen Animationen von nur wenigen Minuten oft Jahre an Arbeit stecken und der dementsprechend weit jenseits einer kommerziell noch zu rechtfertigenden Arbeitsökonomie produziert.³⁴⁹ Seine subtile (Selbst)Ironie rettet Callas jedoch vor der Gefahr kommerzieller Auftragsproduktionen. In »Bilderbuch für Ernst Will« erscheint eine Kompilation von historischen Figuren, die sich zu einem Muster formen. Die bärtige Darstellung von Karl Marx evoziert als mächtige Ikone des 19. und 20. Jahrhundert eine ganze Fülle von Kontexten. Doch was passiert mit unserer Wahrnehmung eines solch zentralen Theoretikers, wenn er nur noch ein Eintrag im Bilderbuch ist? In wie weit reduziert sich das kulturelle und theoretische Fundament des Abendlandes in unserem Bewusstsein auf eine Serie von Schablonen? Diese »Mechanik der Wahrnehmung« operiert im Kern unseres Geschichtsbegriffs, so jedenfalls die These des Künstlers. Der Rekurs, visuell wie theoretisch, auf Marx und den Marxismus entkommt nicht der grundlegenden Ambivalenz zwischen »it was never only a fable« und der anschließenden minimalen Verschiebung zu »it was ever only a fable«.³⁵⁰

Kulturelle Codes und Kontexte

Wenn man nun weiß, dass fast jedes Band mit seiner spezifischen narrativen Textur in einem bestimmten geografischen Umfeld entstanden ist³⁵¹, wie verhält sich dies Ergebnis der operativen Vektoren der Callasschen Ästhetik nun zu den entsprechenden kulturellen Kontexten, aus denen sie entstehen? Wie ich bereits weiter oben ausgeführt habe, sind Peter Callas' »Ambient-Bilder« reich an kontextuellen, historischen und ikonografischen Bezügen. Seine künstlichen

³⁴⁸ »Feeling man shoots, thinking man edits.« So lautet ein viel kolportiertes Nam June Paik Zitat, das ich jedoch bisher in keiner Originalquelle gefunden habe.

³⁴⁹ Peter Callas ist, wie er selbst zugibt, einem Maler sehr viel näher als einem Film- oder Fernsehregisseur, was sich auch in den häufigen Referenzen zu Van Gogh ausdrückt.

³⁵⁰ Textzeile am Schluss des Bandes »Visions«.

³⁵¹ »All of the videotapes over the last ten years or so have been kind of compressed portraits of different cultures. Most of where I've been living. In the case of the »Bilderbuch« I wasn't living in Europe while I was making that so that tended to have a more historical kind of structure, but in the case of »Neo Geo« I was living in New York for twelve months [...] and I made several tapes in Japan while I was living there and the tapes I made about Australia were made while I was in Australia. And they were made around the time of the Australian bicentennial of the establishment of the British colony in Australia.« Der Künstler im Gespräch mit dem Autor, Karlsruhe 1995, Videodokumentation, ZKM Mediathek.

Bildwelten sind dabei notwendigerweise nicht vollkommen frei von referentiellen Bezüge zur »Realität«. Ob es nun Australien in »If Pigs Could Fly (The Media Machine)« (1987) und »Night's High Noon: An Anti-Terrain«, die USA in »Neo Geo: An American Purchase«, Europa in »Bilderbuch für Ernst Will« oder als bis heute letzte Produktion Brasilien in »Lost in Translation – Part 1: Plus Ultra« (1994–99) ist – man schaut einem Prozess des Kartografierens und Durchquerens eines piktorialen Raums zu, der möglicherweise dem Fundus eines ikonografischen Archivs ähnelt. Bei »Night's High Noon: An Anti-Terrain« kulminiert diese Achterbahnfahrt durch den Fundus, der vor allem die historischen wie aktuellen Bezüge der australischen Kultur vorrätig hält, in folgender Sequenz:

»One theme involves visual styles which are recognisably 'indigenous' to the art of Australia, Europe, and Japan: central desert dot paintings and X-ray art from the top end. Van Gogh's haunting self-portraits (passing via Kirk Douglas) and manga gangsters form different poles for appropriating the real. Colonial and convict imagery is another systematic point of reference, as is the mythical outlaw figure of Ned Kelly.«³⁵²

Was in Sekunden durchquert wird, ist nicht der Clash der Kulturen, sondern die Überlagerung und Vermischung kultureller Codes. Geschichte und kulturelle Identität, diese Ansammlung von fiktiven wie faktischen Dokumenten und Erzählungen, heizt sich bei Peter Callas auf, wird in Gang gesetzt und psychologisch in einer dialektischen Bewegung durchgearbeitet. Das architektonische Gerüst für diese Dynamik ist offen und durchlässig, aber gleichmäßig strukturiert. Wenn man das Verhältnis von Karte und Geografie reflektiert, dann fällt auf, dass schon seit Jahrhunderten unserer Wahrnehmung der Welt durch die verzerrende Projektion eines kugelförmigen Gebildes auf eine Fläche bestimmt ist. Die Rede ist von der seit dem 16. Jahrhundert bis heute meist benutzten Mercator-Projektion des Globus. Es ist augenfällig, dass eine Fläche immer nur unzureichend einen Raum abbilden kann. Diese Differenz macht Peter Callas jedoch produktiv, nicht zuletzt auch in seiner Beschäftigung mit Karten verschiedener Provenienz in »Neo Geo: An American Purchase«. Die Callas-Projektion ist, um den wesentlichsten Unterschied gleich zu markieren, eine dynamische und animierte Karte unserer kulturellen Identität. Das Kartenlesen

³⁵² Scott McQuire, »Electrical Storms«, in: *Peter Callas, Initialising History*, dLux media arts (Hg.), Sydney 1999, S. 39.

will gelernt sein, insofern ist auch hier die Navigation eine Sache des Zeichenlesens. Doch die Kartenlegende dieser Kulturgeografie liegt leider nicht vor. Ein Marx mit Bart bezeichnet möglicherweise einen marxistischen Theoretiker, vielleicht aber auch nur eine Figur in einem politischen Comic – und wahrscheinlich doch auch beides.

Es wird immer wieder die Klage laut, dass unsere Identität inzwischen gänzlich vom Konsum elektronischer Bilder geformt wird. Dass die Arbeiten von Peter Callas eine solche Klage nicht stützen, ist durch die obigen Ausführungen deutlich geworden. Zu sehr operiert er mit Lust und mit Kritik aus dem Inneren der Produktions- und Präsentationsmechanismen der elektronischen Postmoderne. Das unbestreitbare Verdienst der »Cultural Studies« in der Tradition etwa von John Fiskes »Lesarten des Populären«³⁵³ besteht in der dezidierten wie kritischen Würdigung gerade der kulturellen Phänomene, die zuvor durch das vernichtende Diktum der Adornoschen Kritischen Theorie, es handele sich um bloße Aspekte der kapitalistischen Kulturindustrie, durch das Raster jeglicher intellektuellen Neugier fielen. Im Unterschied zur Neigung der »Cultural Studies«, nun gerade als Gegenbewegung zur Kritischen Theorie in den massenspezifischen Formen des Populären, besonders der Popindustrie, das unserer postmodernen Gesellschaft kulturell Wertvolle und Befreiende zu entdecken, nutzen Callas' Produktionen Popstrategien zur kritischen Untersuchung sehr viel älterer kultureller Phänomene. Callas gelingt es in seinem komplexen Oeuvre, die identitätsstiftende Zeichenhaftigkeit der kulturellen Ikone per se zu demonstrieren. Die Verschränkung der literarischen Tradition des Märchens beispielsweise mit dem drastischen Strich der Mangazeichner und dem assoziativen Schnitt des Videoclips erzeugt eine Bewegung der Verdichtung, die auf einem scheinbar undifferenzierten kulturellen Fundus beruht, der zudem noch global verfügbar ist. Und doch ist es gerade nicht das Zappen und individuelle Browsen, das hier einen Zusammenhang konstruiert, sondern die gleichförmige Linearität des zeitbasierten Mediums Video. Anders gesagt, es ist sowohl das technologische Dispositiv als auch die künstlerische Produktion die doppelte Basis einer geschichteten kulturellen Erfahrung. Der von Callas behauptete Effekt der »De-Realisation« entpuppt sich bei näherer Betrachtung als die Formulierung

³⁵³ John Fiske, *Reading the Popular*, Boston 1989, deutsch: *Lesarten des Populären*, Cultural Studies Bd. 1, Wien 2000.

einer kulturübergreifenden ikonografischen Praxis der Generierung von Identitätsbits – man könnte auch von ›Datenpaketen‹ sprechen, wenn man Ikonen einmal im heutigen Sprachgebrauch der Digitalisierung anders begreifen will. Auffällig ist dabei, dass eine eindeutige kritische Position – etwa des Anti-Amerikanismus – nicht mehr zur Verfügung steht, wenn auch die ideologischen Gegenentwürfe immer schon dem gleichen Beat und visuellen Code unterliegen. Die den flächigen bewegten Konstruktionen eingewobenen Objekte und Zeichen sind nicht mehr isolierbar und eindeutig identifizierbar. Ihre Gestalt wie ihre Struktur und Oberfläche sind grundsätzlich variabel und mit anderen Objekten/Zeichen verwoben. Die Vermutung liegt nahe, dass nur mehr ein nomadisierendes Operieren mit kulturellen Artefakten der Identitätslogik zumindest temporär entgehen kann. Die kulturelle Hybridisierung hat einen Grad erreicht, der dank dieser Operation der Verdichtung als ein globales Phänomen klar hervortritt. Dass die Videobänder ›illuminieren‹ sind, verbindet sie zugleich mit einem aufklärerischen Impuls, der hier massenmedial verstärkt ist.

Nach Robert Cahens Prozessen der Entschleunigung und Dehnung, der konkreten Materialisation einer Kontingenz, die den Objekten in ihrer Zufälligkeit eine Aura zurückgegeben haben, die der Generator für eine Archäologie des eigenen Unbewussten wie historischer Artefakte ist, ist eine derart ästhetische Erfahrung der Kontemplation bei Peter Callas nicht mehr möglich. Vielmehr werden die Betrachter Zeuge einer frenetischen Potenzierung der Zeichenproduktion bis zu dem Punkt, an dem die Struktur des kulturellen Codes aus der scheinbar endlosen Bilderkette hervortritt. Auch hier handelt es sich wie bei Cahen nicht um eine narrative Logik der Reihung und Verknüpfung, sondern um eine assoziative Verdichtung und Intensivierung. Die Objekte aus dem Zeichenfundus kultureller Codes weltweit gehen komplexe Nachbarschaftsbeziehungen ein, die jedoch von äußerst flüchtiger Präsenz nur auf dem Bildschirm sind. Es ist eher der Prozess des Verdichtens und Verknüpfens, der sich in der Betrachtung manifestiert, als dass die einzelnen Konstruktionen in der Geschwindigkeit des Bandlaufs überhaupt zu entwirren wären.

Peter Callas hat sich immer als Filme- und Videomacher verstanden und von daher nie den Sprung in die Welt des Internets vollzogen. Doch gerade hier läge ein Arbeitsfeld für einen Zeichenpraktiker wie ihn, wenn sich die visuelle

Produktion nun eines viel umfassenderen Bilder- und Zeichenvorrats bedienen könnte. Das Thema der Bilddatenbanken soll in diesem Zusammenhang in Kapitel 3 ebenfalls weiter verfolgt werden. Ein weiterer Produktionsschub läge auch für die Videoproduktion im kollaborativen Moment des Internets, das in den folgenden Abschnitten jeweils als textliches wie als visuelles künstlerisches Arbeitsfeld exemplarisch verhandelt werden soll.

3.3.4. *Textraum/Bildraum: sozialer Diskurs bei Jochen Gerz*

Nach einem Durchgang durch historische wie aktuelle Praktiken der medialen Organisation von Bild- und Textarbeiten markiert Jochen Gerz noch einmal den Anfang der Moderne und die seit Malevitch immer wieder kommentierte und reinszenierte Abwesenheit eines Bildes. Ein zweiter Aspekt, der in anderer Perspektive hier wieder pointiert formuliert wird, ist die Zweideutigkeit offener kollaborativer Strukturen. Was für eine Relevanz kann ein künstlerisches Statement haben, das allein eine Frage stellt und sein Material der ungefilterten Antworten eines kollaborativen Dispositivs sammelt und ausbreitet? Man kann diese Frage nicht mehr direkt an das Orakel von Delphi stellen, doch ist in der Literatur doch belegt, dass die Antwort immer und prinzipiell offen für mehrere Deutungen sein würde. Denn Delphi ist der mythische Ort, der jedem Frager eine (schwierige) Interpretationsleistung abverlangte. Jochen Gerz transponierte diesen strukturellen Zusammenhang 1998 in den einst für die Studentenbewegung mythischen Ort Berkeley, um noch einmal nach dem Stellenwert utopischer Lebensentwürfe zu fragen – oder besser: fragen zu lassen.

Berkeley wurde Ende der 1960er Jahre bekannt als Ort der amerikanischen Studentenbewegung, die tradierte gesellschaftliche Antworten in Frage gestellt hat. Als Rekurs auf die Studentenbewegung fand das Internet- und Ausstellungsprojekt »Das Berkeley Orakel« von Jochen Gerz seinen ersten Ausstellungsort auch am Berkeley Art Museum. Als europäisches Pendant zum symbolträchtigen amerikanischen Ort fungierte als zweite Station 1999 das ZKM in Karlsruhe.³⁵⁴ Doch warum eine badische Stadt jenseits der Metropolen? Hätte ein Museum in den historischen Studentenhochburgen Berlin oder Frankfurt da

³⁵⁴ Vgl. Jochen Gerz, *Das Berkeley Orakel. Fragen ohne Antwort*, Hans-Peter Schwarz (Hg.), ZKM Karlsruhe, Düsseldorf 1999 (im Folgenden zit. als Gerz 1999).

nicht näher gelegen? Die Frage, die sich hier mit einer historischen Geografie der Politik verbindet, führt uns gleichwohl direkt in die Neukartografierung unserer Welt durch die veränderten technologischen Kommunikationsstrukturen. Ein Projekt, das sich heute im Internet situiert, kann nur schwerlich lokal und ortsgebunden gelesen werden, so dass eine geografische Begrenzung irreführend sein muß. In wie weit hängen »site-specific«, also ortsbezogen, und Internet-Site mit ihrer IP-Adresse noch zusammen? Es scheint sich dem Verweis auf einen Netz-»Ort« (»site« im Englischen) doch eher um einen anachronistischen Verweis zu handeln, denn eine Arbeit wird im Internet in der Regel nicht »vor Ort«, das heißt, auf dem lokalen Server, sichtbar, sondern zeitgleich überall dort auf der Welt auf einem Monitor, wo es die Aufmerksamkeit eines Netz-Users findet. Netzprojekten ist zwar eine technische Quelle auf einem Server zuzuordnen, aber wenn es stimmt, dass die Kunst im Auge des Betrachters entsteht, wie uns schon die Malerei der Moderne gelehrt hat, dann ist diesen Projekten eine im wahrsten Sinne des Wortes globale Präsenz eigen.³⁵⁵

Wer darf sprechen? Kollaborative Autorenschaft

Das Fragen spielt im gesamten Werk Gerz' eine zentrale Rolle. Den Ort befragen, die Funktion des Künstlers, den Kunstbegriff und die Institutionen, das Verhältnis zum Betrachter usw. Das Fragen eröffnet grundsätzlich einen diskursiven Raum, auch wenn eine konkrete Antwort ausbleibt und die Position des abwesenden Antwortenden eine Leerstelle bleibt – die man wiederum befragen kann. Darüber hinaus steht eine konkrete Frage immer auch in einem konkreten Kontext. Aktivisten, Künstler und Wissenschaftler haben zum Beispiel im Internet immer implizit oder auch explizit die Frage nach den demokratischen Strukturen im virtuellen Raum gestellt: Wer spricht? Darf jede(r) sprechen? Wer entscheidet? Die Kritik an Machtstrukturen und Befugnissen zum Beispiel eines Systemoperators (Sysop) gehört zur Geschichte des Internets wie zum Thema des »Berkeley Orakels«. Dessen partizipatorische Befragung der Gegenwart generiert der Intention nach »unvergessene, neue oder noch nie gestellte« Fragen, die aus heutiger Sicht das Erbe von Berkeley sein können. Die Fragen, die sich im

³⁵⁵ Nicht umsonst bekämpfen viele Internetaktivisten – Paul Garrins Projekt »name space« sei hier stellvertretend genannt – die Rückbindung an nationale Kategorien durch die Adressvergabe der Länderkürzel für Domains wie »de« für Deutschland.

Zeitraum von 1997–99, solange das Projekt aktiviert war, im Archiv des Projekts gesammelt haben und dort auch noch einsehbar sind, lassen sich als konkrete Frage meist nur schwerlich auf das Ausgangsthema, die Utopien und Wünsche, die 1968 ausgelöst hat, beziehen. Vielmehr scheinen sie sich von jedem politischen Bezug gelöst zu haben. Fragen an die »Geschichte« tauchen dort, wenn überhaupt, eher in ironischer Form auf. Dennoch macht es Sinn, sie als Verkörperungen einer geschichtlichen Situation zu lesen und mit ihnen Geschichte zu erzählen, historisch-politisch³⁵⁶ und im engeren werkimmanenten Sinn: »Gesellschaftlicher Text (Geschichtsschreibung) und individuell – existentielle Artikulation in Worten/Fragen verschränken sich in seinem Projekt.«³⁵⁷

Wenn das Private also nicht nur um 1968 als Politikum entdeckt wurde, sondern dies auch heute noch ist, so bleibt doch die in diesem Kontext besonders zu stellende Frage nach der Reflexion der spezifischen Medialität des sozialen Diskurses im »Berkeley Orakel«. Jochen Gerz kooperiert sehr bewusst, aber auch distanziert mit einer den elektronischen Medien verschriebenen Institution wie dem ZKM, weil er die Frage nach dem Potential des Mediums Internet von der neuesten technologischen Software abkoppelt und die Frage der Akteure im Netz in den Vordergrund stellt. Wer fragt was?

Gegen die Medien/Mit den Medien

Die mit der Etablierung des World Wide Webs zunehmende künstlerische Nutzung des Internets ist oft Konsequenz einer künstlerischen Praxis, die, wie bei Jochen Gerz, auf verschiedene Weise immer schon die Medien in Frage gestellt hat. Wenn man allerdings sein Credo der 1970er Jahre zugrunde legt: »den Medien den Rücken kehren«³⁵⁸, dann überrascht einen der gleichsam selbstverständliche Umgang mit dem neuen Medium Internet. Nach »The Plural Sculpture« (1995), die Antworten sammelte auf die Frage: »If art had the power to change your times, what would you ask for?«, ist das »Berkeley Orakel« erst Gerz' zweites Projekt, das sich spezifisch auf das Internet bezieht (im Unterschied

³⁵⁶ Siehe Lawrence Rinder, »Wo ist meine Zukunft?«, in: Gerz 1999, S. 201–204.

³⁵⁷ Angelika Stepken, »Das Berkeley Orakel. Fragen an das Medium«, in: Gerz 1999, S. 26–32, hier S. 26; siehe im weiteren auch die Diskussion des »Berkeley Orakel« im Kontext des Oeuvres von Jochen Gerz.

³⁵⁸ So noch in der Ausstellung »come on over to the dark side«, Kunstmuseum Luzern, 1979.

zur Nutzung des Internets als reinem Informationsmedium über ein Projekt). Die Ermöglichung von Partizipation, einem Schlagwort bereits aus den 1960er-Bewegungen wie Fluxus und Intermedia, führte damals zu einem radikalen Schritt der Polarisierung. Die Strasse und andere Orte der Öffentlichkeit wurden zur Plattform unterschiedlichster Interessen und Sprachen. Partizipation heute im Netz sieht anders aus: Nicht mehr die persönliche oder kooperative künstlerische Setzung etwa im öffentlichen Raum wird angestrebt, sondern die Schaffung einer zumindest idealerweise neutral gedachten Plattform³⁵⁹, die jedoch durch die technischen und formalen Vorgaben einen Effekt der Homogenisierung erzeugt. Jedes derartige Projekt hängt zwar auf eine urdemokratische Weise von den Inhalten der oft zufällig partizipierenden Gäste ab, doch alle müssen sich derselben Sprache bedienen und vorab »informiert« sein. Die Frage ist daher, liegt in der »Pluralisierung« der Aktion im Internet ein Potential, um zu neuen sozialen und künstlerischen Formen zu kommen?

In der Ausstellung des »Berkeley Orakel« stellt sich diese Frage zunächst nicht, da die meisten Besucher hier die klassische Annäherung an ein Werk über den Gang durch das Museum vollziehen. Die Reihe von insgesamt 40 Foto/Texttafeln als Elemente einer spezifischen Raumsituation auch in den nicht musealen öffentlichen Bereich des ZKM sollte mit jeweils unterschiedlicher Intensität eine emotionale Beteiligung des Besuchers hervorrufen. So konnten die Besucher des ZKM eher beiläufig oder unerwartet auf Tafeln stoßen. Die punktuelle räumliche Manifestation des Projekts verhielt sich in der Ausstellung, also im realen Raum, äquivalent zur Wahrnehmung im virtuellen Raum des Netzes. Aber so wie es auf die Fragen keine Antwort gibt, so ist auch ein am Ende sinnvolles »Puzzle« weder intendiert noch möglich. Doch wer das »Berkeley Orakel« als ein partizipatorisches Internet-Projekt erkennt, stellt dann unwillkürlich die Frage nach den Kriterien des Künstlers, das gesammelte Material zu sichten und auszuwählen. Welcher unsichtbare Filter ist hier am

³⁵⁹ Zur Documenta 9, 1992, organisierte das Ponton European Media Lab eine partizipatorische Fernsehplattform unter dem Titel »Piazza Virtuale«. Von verschiedenen Ländern aus konnten Bilder und Töne live eingespeist werden, so daß sich ein ungeplantes permanentes Live-Happening in speziell definierten Fenstern auf dem Bildschirm ereignete. Inzwischen hat das Netz das »Webcasting« (im Unterschied zum »TV-Broadcasting«) populär gemacht, was nicht zuletzt die Koordination um ein Vielfaches erleichtert. Jeder kann von Zuhause aus Programmbeiträge auch unabhängig von vorformulierten Programmfenstern liefern.

Werk? Welche Fragen werden für repräsentativ genug erachtet, um in der Ausstellung zitiert und noch einmal zur Diskussion gestellt zu werden?

Der Vergleich mit der Ausstellung bzw. der größeren Auswahl von 80 Fragen, die im Buch zur Ausstellung dokumentiert sind, und dem ungleich größeren Archiv ist lohnend. Das Archiv wird zu einem offenen Buch, das Banales neben Überladenem, Flapsiges neben Philosophischem, Persönliches neben Allgemeinplätzen bietet. Zwei Fragetypen kristallisieren sich zunächst neben den bloß verulkenden Reaktionen deutlich heraus: einerseits voraussehbare ernst formulierte und generalisierte Fragen, die allerdings einen oft erschreckend banalen Horizont dokumentieren, andererseits »Meta-Reaktionen« oder lustig gemeinte Selbstreflexivität: »Warum antworten Sie nicht, Herr Gerz?«. Der Verdacht liegt im zweiten Fall nahe, dass hier die Kreativität der Partizipierenden auch auf eine Konkurrenz im Hinblick auf die Erfüllung von Selektionskriterien am Werke ist.

Was hier zutage tritt, ist jedoch ein Spezifikum aller Internetprojekte. Es ist durchaus unklar, warum ein Internetnutzer, der nicht unbegrenzt über Zeit zum Browsen und Scrollen verfügt, unter all den Partizipationsangeboten ausgerechnet dieses wahrnehmen soll. Kontaktaufnahme per Internet-Chat ist hier nicht möglich, technische Neuerungen der Webpage sind offensichtlich nicht vorhanden, allein ein inhaltliches Interesse bleibt. Doch auch hier ist Zeit knapp, herrscht die Ökonomie der Aufmerksamkeit. Jochen Gerz weiß dies und macht es uns daher auch so einfach wie möglich, eine ganz persönliche Frage einzugeben. Und hier lässt sich schließlich eine dritte Partizipationsform ausmachen: Die interessantesten Fragen konfrontieren den Leser mit Inhalten, die nur noch aus einem rein persönlichen Kontext verständlich werden: »Soll ich nach Wuppertal ziehen?«. Die Frage wird zwar öffentlich gestellt – und auch später von Gerz in der Ausstellung ausgestellt, bleibt jedoch aufs äußerste privat. Vielleicht fällt die Frage als Koinzidenz in einen neuen Sinnzusammenhang beim Leser, aber in vielen Fällen bleibt sie das reinste Mysterium. Offensichtlich ist die Präsenz der maskenartigen Identitäten vieler Netznutzer in Diskussionsforen, die ersehnte oder verwünschte Tatsache, dass Anonymität zu den Spezifika der Internetkommunikation gehört. Antworten – und hier eben auch Fragen – bleiben in diesem Raum unidentifizierbarer Identitäten und Adressen folgenlos. Man

beginnt zu rätseln und erkennen: Während in Delphi die Antwort das Rätsel war, stellen im »Berkeley Orakel« die Fragen selbst das Rätsel dar. Und dies funktioniert sowohl auf der Seite des Fragenden – warum habe ich diese Frage gestellt? – wie auch auf der Seite der Lesenden. Fragen generieren Fragen. Für auch provisorische Antworten bleibt kein Raum.³⁶⁰

Es geht Jochen Gerz im Grunde nicht um Personen und ihre individuell bestimmten Fragen, er untersucht vielmehr Konzepte, die Universalität herstellen können. »Quest«, etymologisch mit dem englischen Wort »question« verwandt, meint die Sehnsucht und Suche in einem allgemeineren, philosophischen Sinn. Das »Berkeley Orakel«, so folgert der damalige Kurator des Berkeley Art Museum, Lawrence Rinder, fragt also in einem emphatischen Sinn nach universellen Fragen:

»Da das *Berkeley Oracle* Antworten weder verspricht noch gibt, verlässt es den Bereich der Politik und geht in den der Philosophie und Kunst über. Gerz lädt die Teilnehmer in einen Raum des die-Dinge-Hinterfragens ein und lässt sie dann einfach dort zurück. Es ist dies ein Raum, den Pyrrhon von Ellis »epoché« nannte, ein Zustand der geistigen Schweben, in dem man sich darüber im klaren ist, dass eine endgültige Erkenntnis der Dinge nicht möglich ist.«³⁶¹

Aus dem additiven Sammeln von Daten lässt sich eben nicht unbedingt eine kohärente Systematik ableiten. Doch die Stärke dieser Methode besteht in der vorurteilslosen Annahme, dass auch in den scheinbar persönlichsten Fragen ein Potential steckt, das es lohnt, gemeinsam zu entdecken. Dass inhaltlich die einzelnen »Botschaften« nur mehr oder weniger verständlich sind, gehört zum Prozess der Kommunikation, und dass mit alten wie neuen Medien immer ein inhärentes diffuses Rauschpotential verbunden ist, haben Künstler zu allen Zeiten zu verdeutlichen gewusst. Im Zeitraffer der ständigen Hard- und Softwarerevolutionierungen die Medien kompetent zu nutzen, heißt nicht unbedingt technisches High-Tech Neuland zu betreten und neue Fragen zu lösen, sondern mit neuen Medien alte Fragen neu zu stellen.

³⁶⁰ Wer eine Antwort dennoch sucht, sei hier auf das Internetprojekt »antworten.de« von Holger Friese und Max Kossatz verwiesen (<http://www.antworten.de>). Antworten sind hier schlicht die Nummern in einer Warteschleife – und das Datamining, also die Dokumentation der Zugriffe auf die Seite durch die Nutzer.

³⁶¹ Rinder in: Gerz 1999, S. 203.

Partizipation im Werk von Gerz

Schon zu Beginn der künstlerischen Karriere Gerz' 1969 streute er von den Dächern der Stadt 5000 nummerierte bedruckte Karten mit der Aufschrift, der Kartenhalter sei Teil eines Buches und solle sich verhalten, als wäre nichts geschehen. Nur so könne das Buch zu Ende geschrieben werden und »Ihnen, meiner wiedergefundenen Gegenwart« gewidmet werden. Vergleicht man im Rückblick diese frühe ›partizipative‹ Aktion von 1969 in Heidelberg, wie sie Angelika Stepken beschreibt, dann ist ihre Einschätzung bemerkenswert, dass es sich hier auch um ein interaktives Verhältnis von Kunst und Nicht-Kunst handelt:

»Indem der Passant ein artifizielles Verhältnis zu seinem Alltag einnimmt, partizipiert er am Werkcharakter. Indem der Künstler sich im Alltag vergegenwärtigt, überantwortet er sich/das Werk nicht nur der Geschichte, sondern lebt Gegenwart. Produktion ist gelebte Gegenwart, so Gerz, und ›jeder Augenblick‹ ist die Spitze der Erinnerung.«³⁶²

Im gleichen Jahr konzipierte er auch ein anderes Kommunikationsprojekt unter dem Titel »Das neue Telefonbuch von Paris«:

»Auch das Telefonbuch von Paris ist, wie jedes andere Telefonbuch auf der Welt, nach einem Kode angelegt, der die meisten Möglichkeiten nicht affirmativer, spielerischer und zufriedenstellender Kommunikation diskreditiert. die armseligsten Kriterien binärer Funktionalität, die jedes neue Prinzip kulturellen Bewusstseins verneinen (experimentelle, zufallsbedingte Auswahl z. B.), machen aus diesem Buchein für immer mehr Menschen hermetisches und unbrauchbares Objekt.

Wer beim Schreiben des Neuen Telefonbuch von Paris helfen will, kann hier seine Telefonnummer, Adresse angeben, begleitet von einem Beitrag, der seinem Anliegen entspricht. Auch Beiträge ohne Telefonnummer ermöglichen es Benutzern des Neuen Telefonbuchs drahtlos untereinander Verbindung aufzunehmen.«³⁶³

Die Konzeptaktion wurde begleitet von der Seite des Pariser Telefonbuchs, die alle Einträge unter »Art« beinhaltete und in die ein Insert »vivre« [leben] sichtbar platziert war. Die Rede vom »hermetischem Charakter« des Telefonbuchs ist natürlich nicht ohne Humor, aber interessant ist doch, wie schon zu Beginn der künstlerischen Laufbahn Gerz' das Konzept der Partizipation und der, wie beim Telefonbuch, zufallsbedingten Nachbarschaften. Während, wie im Kapitel 3.2. dargelegt, die Fluxus- und Happeningströmung der 1960er Jahre gerade die

³⁶² Stepken in: Gerz 1999, S. 15f.

³⁶³ Die Aktion ist dokumentiert in: Jochen Gerz, *come on over to the dark side*, Kunstmuseum Luzern, Luzern 1979, unpaginiert.

Gleichung Kunst=Leben intensiv propagierte, glaubte Gerz von Anfang nur an Akte »gelebter Produktion«, unabhängig von der Frage, ob dies nun Kunst sei oder nicht:

»Mich überhaupt als jemand, der lebt, ins Spiel zu bringen, als jemand, der anders ist als das, was nicht lebt. Ich erweitere diesen Raum eigentlich nicht so sehr durch Kunst. Ich zeige mir nur die Grenzen von mir selbst, von meinem Umraum.«³⁶⁴

Auch 30 Jahre später ist die Partizipation an einem Internet-Projekt wie dem »Berkeley Orakel« daher nicht nur eine Reflektion über den Alltag im Kontext der Kunst, sondern eben auch eine angereicherte, gelebte Gegenwart. Einen Diskurs über das Leben zu initiieren und am Leben zu erhalten, ist eine der wichtigsten Aspekte der Kunst Jochen Gerz'. Nicht umsonst zitiert er aus dem immensen Pool von gemailten Fragen an das »Berkeley Orakel« vor allem diese zwei: »Is it time to stop caring?« und »Wohin gehen die geträumten Dinge?«.³⁶⁵

Sozialer Diskurs und Erinnerungsarbeit

Zwischen diesen Polen des zufälligen Verstreuens von Aufforderungen im öffentlichen Raum und dem zufälligen Einsammeln von Fragen aus dem Raum der Netzöffentlichkeit liegen diverse partizipative Aktionen, die sich sehr spezifisch mit einem gegebenen sozialen wie historischen Kontext eines Ortes beschäftigen. In der Aktion »2149 Steine« oder dem »Harburger Mahnmal gegen Faschismus« (zusammen mit Esther Shalev-Gerz)³⁶⁶ interveniert eine Gruppe von »Produzenten« gemeinsam an einem öffentlichen Ort ihrer Stadt. Das Besondere des Gerzschen Konzepts liegt jedoch in beiden Fällen in der letztendlichen Unsichtbarmachung des Eingriffs. Die Aktualisierung eines Diskurses zur Geschichte will selber keine Ewigkeit, sondern sich als »gelebte Gegenwart« auf viel eindrücklichere Weise den Partizipierenden in Erinnerung halten.

»In unserem sozialen Raum herrscht eine Kälte, die wir normalerweise erst bemerken, wenn die kompakte Masse der Entfremdung zerbrochen ist. Versuchen Sie das nächste Mal, wenn Sie in einem vollen Aufzug stehen, laut eine an niemanden speziell gerichtete Frage zu stellen. Versuchen Sie

³⁶⁴ Gerz, ebd.

³⁶⁵ Zwei von vier publizierten Postkarten der ZKM-Ausstellung und als Fragen reproduziert im Katalog von »vision.ruhr«.

³⁶⁶ Weitere partizipative Aktionen waren die »Bremer Befragung« (Bremen 1990-1995), »2146 Steine – Mahnmal gegen Rassismus« (Saarbrücken 1990-1993) »Das lebende Monument« (Biron 1995), »Wenn das 20. Jahrhundert noch einmal stattfände, was würden Sie ändern?« (Aktion im Rahmen von »Ich Phoenix«, Oberhausen 1996).

einmal, sich mit einer schlichten Frage auf einem Schild auf einen öffentlichen Platz zu stellen, [...].«³⁶⁷

Lawrence Rinders verblüffend einfache und überzeugende Analogie bringt noch einmal den Punkt zum Sprechen, den man als Verkörperung eines sozialen Diskurses bezeichnen kann. Öffentlichkeit ist eben nicht nur eine Frage des offenen Diskurses, sondern in sehr viel größerem Maß eine Frage des Körpers, des Verhältnisses von Nähe und Ferne, des Geschlechts und anderer sehr konkreter Bedingungen. Bei Jochen Gerz finden sich sowohl der Bezug auf die Konkretisierung von Geschichte, als auch die Reflexion der Abstraktion. Bei ihm finden sich Bild und Text gleichermaßen in ihrer jeweiligen Ambivalenz repräsentiert. Tatsächlich liegen seine künstlerischen Anfänge nicht in der bildenden Kunst, sondern eher im Schreiben, das sich ab 1968 zu visuellen Texten formt. In der Folge lässt sich Gerz weder als Schriftsteller noch als bildender Künstler bezeichnen. Er selbst zieht es vor, sich als jemand zu bezeichnen, der »sich veröffentlicht«. Siehe zum Beispiel die fotografische Dokumentation seiner Performance »Ausstellung von Jochen Gerz neben seiner fotografischen Reproduktion« (1972). Paradoxerweise scheint in der Alltäglichkeit der Situation an einer Hauswand einer deutschen Einkaufsstrasse der künstlerische Akt förmlich, trotz seiner Öffentlichkeit, unsichtbar zu werden und zu verschwinden. Nach Gerz nahmen ca. 10% der Passanten die Aktion, die sich selber »Ausstellung« nennt, überhaupt wahr. Nur noch die Dokumentation bleibt, ist die Spur, die zur Kunst wird.

Konsequenterweise ist Jochen Gerz in anderen Aktionen wie Installationen gar nicht mehr selbst sichtbar, nur seine Spur, oder anders gesagt, die Erinnerung an seine Anwesenheit wird sichtbar gemacht. »Kunst, mag sein, ist das, was übrig bleibt am Ort. Das Hermetische nachher« – so Jochen Gerz in dem Text zu seiner Medienperformance »Der malende Mund« (1977).³⁶⁸ Das Abdecken und Auslöschen des Bildes wird immer wieder zu seinem Thema: »Du sollst dir kein Bildnis machen« heißt nicht umsonst eine der Tafeln aus der Installation »Bilder einer Ausstellung« (1974) und eine andere Arbeit trägt den Titel »Doch die schönsten Bilder sind die unsichtbaren« (1975). Was passiert in dem Moment, wo die medialen Apparate sich einschalten und der Mensch an sie

³⁶⁷ Rinder in Gerz 1999, S. 204.

³⁶⁸ Jochen Gerz, »Der malende Mund«, in: Frieling/Daniels 1997, S. 204.

das Erinnern delegiert? Nach Gerz ist die Wirkung der technischen Medien die »Verminderung und Ersetzung, schrittweise, der Notwendigkeit, sich zu erinnern.«³⁶⁹ Und doch, so folgert der Kunsthistoriker Volker Rattemeyer, geht es ihm dabei

»nicht nur um ein kritisches Sehen: Immer wieder reißt das *versteinte Netz* der kulturellen und sozialen Rituale ein unter dem Druck einer Philosophie des Handelns und einer Sprache des Tuns, in der auch List, Ironie und Humor ihren Platz haben.«³⁷⁰

Die Strategie, die Dominanz der Bildhaftigkeit in Frage zu stellen und konkret etwas gegen sie zu setzen, und zwar nicht allein als künstlerische Geste, sondern in einem Dialog mit den lokalen Akteuren, fördert ein aktives Erinnern, ein geschärftes Geschichtsbewusstsein, das Jochen Gerz in seinen partizipativen Aktionen der 1990er Jahre denn auch sehr viel direkter zum Gegenstand seines Interesses gemacht hat. Implizit unterstellt er dabei immer, dass es bis heute auch eine reale Möglichkeit des Handelns gibt. Auf welcher massenmedialen, vernetzten Ebene dies tatsächlich funktioniert, verdeutlicht am besten seine Arbeit »Das Geschenk« für die Dortmunder Ausstellung »vision.ruhr« (2000). Besucher der Ausstellung wurden eingeladen, vor Ort in einem temporär eingerichteten Fotostudio ein Porträt von sich erstellen zu lassen und sich gleichzeitig einverstanden zu erklären, dieses wiederum im Dortmunder Museum am Ostwall präsentieren zu dürfen und in der Lokalzeitung »Westfälische Rundschau« abdrucken zu lassen. Sie überlassen den Organisatoren somit kostenlos das Recht an ihrem Bild. Dieses »Geschenk« an die anderen wurde mit einem Gegengeschenk erwidert, das nicht in dem gerahmten Foto des eigenen Porträts bestand, sondern gerade in dem Porträt eines anderen Ausstellungsbesuchers. Dieses wiederum sollte, so die Vereinbarung, zuhause aufgehängt werden.

Es lohnt sich zu analysieren, warum diese Tauschökonomie so überaus erfolgreich war. Jochen Gerz glaubt:

»Die Leute, die kommen, um sich selbst fotografieren zu lassen, und die mit dem Bild eines Unbekannten nach Hause gehen – die dieses Eigene verloren haben und nicht mehr wissen, wo es sein wird, und dafür eben

³⁶⁹ Ebd., S. 203.

³⁷⁰ Volker Rattemeyer, »GET OUT OF MY LIES«, in: Jochen Gerz *GET OUT OF MY LIES*, Wiesbaden 1997, S. 7f. und S. 8. [jeweils kursiv im Original]

das Substitut, das Kunstbild, erhalten – sind enttäuscht, getäuscht, und getröstet.«³⁷¹

Tatsächlich sind sich die Besucher jedoch sehr wohl darüber im klaren, dass ihr Porträt zwar einerseits in den Händen einer unbekannten Person landen wird, aber andererseits eben auch im öffentlichen Raum der Lokalzeitung wieder erscheinen wird. Sie werden, und das ist die entscheidende Pointe, eingereiht in ein Netzwerk und bekommen eine wenn auch nur minimale Öffentlichkeit. Überspitzt könnte man sagen, die Besucher akzeptieren dieses Kunst-Ritual, gerade um ›sich zu veröffentlichen‹.³⁷² Insofern ist es auch wichtig, dass sie, wie Gerz weiter anmerkt,

»solche Dinge nicht tun, wenn man sich vorstellt, dass man alleine ist, dass man etwas tut, was keiner sonst tut. Es gibt kein originäres Handeln, sondern nur ein Gruppenhandeln, und ich glaube, dass Kunstsammler oder Bergsteiger eben auch ein Gruppenhandeln haben und nicht, wie wir sehr lange gedacht haben, ein originäres Handeln. Handeln ist demnach ein In-Bezug-Treten zu anderen, selbst wenn man irgendwo auf einem Berg in der Einöde sitzt. Dieses Handeln an sich ist, als ein Gruppenhandeln, eben auch ein Nachprüfen und ein Entwerfen der Gesellschaft. Die Gesellschaft, das sind ja nicht nur die anderen. Und insofern ist auch das Internet als räumliche Vorgabe nicht so weit von anderen Entwürfen entfernt, sei es ein Buch oder ein Ölbild, die ja auch nur sinnvoll sind, wenn sie erprobt werden.«³⁷³

Der Gemeinplatz, dass das Individuum ein soziales Wesen ist, wird hier auf ganz direkte und sichtbare Weise öffentlich gemacht und in seiner spezifischen Sozialität medial reflektiert. Aber kann man hier denn noch von Gemeinschaft sprechen? Kann man wirklich von einem Gruppenhandeln sprechen, wenn die Definition der Gruppe durch den künstlichen Rahmen und die Zufälligkeiten der

³⁷¹ Jochen Gerz/Marion Hohlfeldt, »Mentale Räume. Jochen Gerz im Gespräch mit Marion Hohlfeldt«, in: *vision.ruhr. Kunst Medien Interaktion auf der Zeche Zollern II/IV Dortmund*, Westfälisches Industriemuseum Zeche Zollern II/IV und Museum am Ostwall, Dortmund, Ostfildern 2000, S. 200–205, hier S. 202.

³⁷² Auf die weiten Implikationen des Bedürfnisses, ›sich zu veröffentlichen‹, kann ich hier nicht eingehen. Nur zwei Referenzpunkte seien angemerkt: 1. Die Künstler, nicht zuletzt ja auch Jochen Gerz, haben dies schon seit den Performances der 1960er und 70er Jahre antizipiert (siehe Kap. 3.2.), 2. Die Ökonomie der Aufmerksamkeit ist seit den Reality-TV Shows à la »Big Brother« vielfach kommentiert worden. Jonathan Crary macht in *Suspensions of Perception* (Cambridge, MA., 1999) Aufmerksamkeit zu einem zentralen Element der Herausbildung serieller, rationaler Produktionsstrukturen im industriellen Kapitalismus (also schon weit vor den Effekten der Mediengesellschaft). Dieter Daniels analysiert dann pointierter den Narzissmus der 1990er Jahre im Internet und Fernsehen in »Big Brother Ready-Made«, in: Peter Weibel (Hg.), *Vom Tafelbild zum globalen Datenraum. Neue Möglichkeiten der Bildproduktion und bildgebender Verfahren*, Edition ZKM, Ostfildern 2001, S. 100–117.

³⁷³ Gerz in: *vision ruhr* 2000, S. 202.

Bildplatzierung gegeben wird? Über die Einordnung in die Gruppe der veröffentlichten Bilder hat der Einzelne schließlich keine Kontrolle mehr. Er gibt das Recht am Bild vertraglich in die Hände des Künstlers.

Öffentlicher Raum und Gemeinschaft

Das anonyme »In-Bezug-Treten« im öffentlichen Raum des Internets unterscheidet sich von dem sich lokal manifestierenden Netzwerk von Handelnden. Gerade das Ruhrgebiet zieht seine soziale Identifikation aus der Geschichte des (industriellen) Handelns, gerade hier war gegenseitige Hilfe in der Nachbarschaft Teil einer Arbeiterkultur, die heute nicht mehr an eine ökonomisch alle verbindende Grundlage gebunden ist. Die Orte des Handelns werden zu musealen Orten der nostalgischen Kontemplation. Jochen Gerz führt hier also das Konzept des gemeinschaftlichen Handelns wieder ein und behauptet gleichzeitig, dass sich das Netzwerk von Personen nicht mehr im Museum abbilden lässt, sondern in den öffentlichen medialen Räumen und Plattformen, sei es als Bild in der Zeitung (Dortmund), als handschriftliche Signatur auf einem öffentlichen Platz (Harburg) oder als Textzeile im Internet (Berkeley Orakel): »Dem Objekt als retinalem Ziel und Endstation geben die neuen Medien so etwas wie den Gnadenstoß.«³⁷⁴ Es geht also nicht mehr um das gerahmte Foto, das Individuum in seiner Besonderheit, um die Isolation von Individualität, sondern um das Wahrgenommenwerden im Kontext mit anderen, um die Bildung eines zufällig wachsenden Netzwerks in der Zeit mehr als im Raum, oder, wie Gerz es ausdrückt, um eine mentale Architektur und einen mentalen Raum.

Während es für Gerz Anfang der 1970er Jahre noch darum ging, »den Medien den Rücken [zu] kehren – Leben«, ist dieser kritische Impuls bei ihm heute anders gelagert. Nicht mehr in der Negation manifestiert sich die Kritik an der massenhaften und gleichgültigen Reproduzierbarkeit von Bildern durch die Medien, sondern in der operativen Nutzung der verschiedenen Medien – Ausstellung, Postkarte, Reklametafel, Zeitung, Internet – durch die Menschen selbst. Dabei enthüllt der Künstler das Medium der »Fotografie in seinem künstlichen Doppelcharakter: Es ist nicht Dokument, sondern abstrahiertes Zeichen für Dokumentarisches und es ist nicht Zeugnis eines individuellen

³⁷⁴ Gerz 1999, S. 204.

Augenblicks, sondern Wiedererkennungsbild aus dem Archiv genormter Kulturgeschichte.«³⁷⁵ Den ›Medien den Rücken kehren‹ heißt insofern nun, durch sie hindurch auf kulturelle Ablagerungen zugreifen zu können, jenseits der medialen Zeit eine andere kulturgeschichtliche Zeit erfahrbar zu machen. Die Wirklichkeit steckt nicht mehr hinter den Bildern, die sozusagen nur in einer negativen Dialektik sichtbar gemacht werden kann³⁷⁶, sie ist vielmehr in den Bildern verkörpert und erscheint durch den Umgang mit ihnen. Doch ist der Zugang zu ihr eben nicht mehr ohne die Medien zu haben. Der Künstler selbst wird somit ebenfalls zum Medium – »Ich bin in diesem Ablauf gar nicht nötig.«³⁷⁷ – und verschwindet zu Gunsten einer von Joseph Beuys entlehnten sozialen Praxis. Die Autonomie der Kunst wie des Künstlers ist verschwunden in einer kollektiven Praxis auf Zeit. Nun heißt es nicht mehr, dass jeder ein Künstler sein kann, sondern dass jeder zu einem künstlerischen Prozess beitragen kann. Noch mehr: Erst in der Partizipation und erst im Handeln erschließt sich dem Besucher überhaupt die ganze künstlerische Dimension in seiner unmittelbaren Gegenwärtigkeit. Beim Zuschauen, so könnte man lakonisch folgern, gewinnt man keinen Blumentopf.³⁷⁸

Die künstlerische Vita von Jochen Gerz ist insofern einzigartig, als er nicht nur einer der ersten deutschen Künstler war, die sich mit dem damals neuen Medium Video beschäftigt hat und auch Mitte der 1990er Jahre der erste aus dem Kontext der klassischen bildenden Kunst, der sich mit dem Internet auseinander gesetzt hat. Wichtiger ist vielmehr, dass seine anfängliche pauschale Kritik an den Medien ihn nicht dazu geführt haben, diesen auf immer »den Rücken zu kehren«, wie vor ihm viele andere berühmte Zeitgenossen, erinnert sei an die kurze

³⁷⁵ Stepken, ebd., S. 9f.

³⁷⁶ Jochen Gerz ist weder Theoretiker noch Wissenschaftler, aber ein Künstler, der sich immer in einem kritischen Diskurs verortet hat. Dieser ist sicher nicht ohne die Einflüsse der Kritischen Theorie der 1960er Jahre denkbar, auch wenn er sich nie ausdrücklich darauf bezieht. Aber sein Insistieren auf der Negation und seine ständige Kritik an der »Kulturindustrie« lassen den Einfluss Theodor W. Adornos deutlich spüren. Dies lässt sich am ehesten in schriftlicher Form nachvollziehen in Gerz' marxistischen Ausführungen Anfang der 1970er Jahre: »Im Diktat des ungelebten Lebens findet die ausbeutende Gesellschaft auch ihre kulturelle Entsprechung, die durch die Medien hindurch die Sanktionierung der Widersprüchlichkeit der Gesellschaft betreibt. Das Diktat des ungelebten Lebens wird auf dem Gebiet zum Mediendiktat.«: »Kritik an der gesellschaftlichen Produktion auf dem Gebiet der Kultur« (1971), in: Karin Thomas, *Kunst/Praxis heute*, Köln 1972, abgedruckt auch in: Jochen Gerz, »*come on over to the dark side*«, Luzern 1979.

³⁷⁷ Gerz/Hohlfeldt 2000, S. 202.

³⁷⁸ Und wer, wie der Autor, nicht genug Geduld für das Schlangestehen in der Ausstellung aufbringen konnte, muss sich hinterher mit einer Erfahrung aus zweiter Hand begnügen.

Videoperiode von Richard Serra oder Peter Campus Anfang der 1970er Jahre, sondern dass es ihm gelungen ist, auch in seiner Arbeit lebendig zu bleiben und auf die veränderten sozialen wie medialen Bedingungen produktiv zu reagieren, ohne seine Skepsis und Kritikfähigkeit zu verlieren. Dass die Verschränkung der Begriffe real und medial nicht mehr in eine Polarität aufzulösen ist, sondern sie wesentlich immer schon als wechselwirksame Bedingung und hybride kulturelle Form existiert, wurde sowohl im Kapitel 2.2. zum Zusammenhang und zur Tradition von medialen Performances thematisiert als auch in den vielfältigen Manifestationen der gelebten Kunst von Jochen Gerz. Im Unterschied zu den anderen in dieser Arbeit besprochenen Künstlern ist er wohl der einzige, der sich tatsächlich erfolgreich unterschiedlicher Medien bedient hat und diese jenseits der modernistischen Selbstreflexivität des Mediums immer auf die Fähigkeit überprüft hat, Anlässe für Diskursivität und ›Leben‹ zu bieten.

Die »Geschichten der Medienkunst« enden mit einem Kapitel zur Netz- und Softwarekunst. Die im Folgenden vorgestellten Projekte scheinen im Gegensatz zu stehen zu den kollaborativen Projekten zu sozialen Netzwerken und lokalen Geschichten bei Jochen Gerz. Dennoch liefert Gerz' Arbeit überraschende Momente der Verlinkung: Die Arbeit im Internet impliziert aus künstlerischer Sicht formal meist eine grundsätzlich verteilte, kollaborative Struktur und eine dynamische Kontingenz von zufälliger Nachbarschaft. Auch der Aspekt der Tauschökonomie, Text für Text – Bild für Bild, wird noch weiter zu untersuchen sein. Inhaltlich beziehen sich die Arbeiten von Jochen Gerz wie die vieler dezidierter Netzkünstler auf den Aspekt der Globalität und Universalität des Mediums Internet. Darin liegt ein utopisches Moment, das in der heißen Entwicklungsphase des World Wide Webs zwischen 1994 und 1997 gerade in der Kunst vehement reklamiert wurde. Im Folgenden soll aber weniger das utopische Moment im Vordergrund stehen, als die Kontextmaschine Internet in der längst Praxis gewordenen »Ära des Bildtauschs«³⁷⁹, wie sie Gene Youngblood schon 1970 für das »Expanded Cinema« prophezeit hat.

³⁷⁹ Youngblood 1970, S. 49: »I'm writing at the end of the era of cinema as we've known it, the beginning of an era of image-exchange between man and man.«

3.3.5. Der globale Text- und Bildraum: Beispiele der Netzkunst

Wenn Walter Benjamin 1928 in der »Einbahnstraße« konstatiert, dass die Schrift in den grafischen Bereich ihrer neuen »exzentrischen Bildlichkeit« vor stößt, dann trifft das nicht nur auf die Entfesselung der Werbung zu, sondern auch auf die Dada-Künstler, die man den heutigen Netzkünstlern zur Seite stellen könnte als Vorläufer und Erforscher hypertextueller Strukturen, da sie nicht Ergebnis orientiert, sondern Prozess orientiert arbeiten. Wenn nach Benjamin das Bild zur Schrift in einem exzentrischen Verhältnis steht, dann ist dieses Modell von Zentrum (Schrift) und Ex-Zentrum oder Rand (Bild) allerdings in einem technischen Sinn nach wie vor zutreffend, da jedes Bild im Rechner auf Code und damit Schriftzeichen beruht, aber in einem wahrnehmungspsychologischen Sinn hat sich das Verhältnis heute mit den digitalen Medien und dem Internet umgekehrt bzw. zu einem hybriden rekursiven Modell entwickelt.

Welches hybride Verhältnis die künstlerische Arbeit im Netz darstellt, wird an den unterschiedlichsten Projekten deutlich³⁸⁰: David Blairs »Waxweb« ist ein solches wucherndes Gebilde im Netz, das sich als non-linearer Film wie Text versteht und vom »Zuschauer« oder »Leser« in vielfältigen Schnittfolgen realisiert wird. Weitere Beispiele sind Mark Amerikas Arbeiten³⁸¹, Olia Lialinas »My Boyfriend Came Back from the War«, das vor allem grafisch wie ein non-linearer Comicstrip funktioniert, oder der Pionier der interaktiven und kommunikativen Kunst, Douglas Davis, mit »The World's First Collaborative Sentence« (seit 1994), der aus einer unendlichen Addition von typografisch unterschiedlichen Textteilen besteht, die ohne Punkt und Komma miteinander einen »Satz« ergeben.³⁸² Es ist eines der frühesten Netzprojekte und transportiert noch eine ungebrochene Lust an der Entdeckung eines neuen Mediums. Der Künstler selbst kommentiert am 15. Februar 1995 den »Satz« mit folgenden Worten:

³⁸⁰ Ich konzentriere mich hier auf visuelle Projekte mit Bezug auf narrative Strukturen, will aber dennoch den Hinweis geben auf die vielfältige elektronische Literatur, die sich im strengerem Sinn an der schriftlichen Form erprobt und rein Textbasiert ist. Siehe u. a. <http://www.netzaesthetik.de>, <http://www.netzliteratur.net>, <http://www.electronicbookreview.com/v3> und als vielleicht beste Netzbibliografie dazu: http://www.evolutionzone.com/kulturrezone/c_g_writing/index_body.html.

³⁸¹ Mark Amerika: <http://www.markamerika.com>; Olia Lialina: <http://www.teleportacia.org/war/>; Claude Closky: <http://www.diacenter.org/closky/index.html>.

³⁸² <http://math240.lehman.cuny.edu/art/> – das wohl erste Netzprojekt, das von einer Kunstinstitution angekauft wurde (Sammlung Whitney Museum of American Art, New York).

»Write, perform, or sing anything you want to add in whatever language you love or use anything you wish to say about yourself or about the world as it ought to be in 2000 A.D. Be as intimate or as universal as you want to be. If you want to contribute a book or novel or scientific paradigm do so. The only rule we have, like the rules in a child's game, is: Down with periods! Never end your sentence!«³⁸³

Das partizipatorische Moment ist der wohl wichtigste Aspekt der jungen Kunstform, die sich ab Mitte der 1990er Jahre als »net.art« etabliert.³⁸⁴ Die Intensität der Partizipation übersteigt dabei jede konkrete Lektüre dieses Textes. Das war schon die Erfahrung vieler Literaten angesichts des Joyceschen Werks »Finnegans Wake« gewesen. Doch der Unterschied ist natürlich evident: Während bei Joyce tatsächlich eine Komplexität erzielt wird, indem mehr und mehr potentiell bedeutungsvolle Ebenen in einem Satz oder Wort verdichtet werden, produziert der additiv und zufällig generierte Strom von nicht-endenwollenden Sätzen eine vollkommene De-Semantisierung des Textes. Die Verdichtung wird hier zu einer zunehmend banalen Zerstreuung. Es geht, anders gesagt, gar nicht um einen Text, sondern um eine Intensität der Kommunikation auf einer textuellen Fläche, die durch die pure Quantität jegliche Hoffnung auf Übersicht und Gliederung ad absurdum führt.

Doch ist dies nur die eine Form des kollaborativen Schreibens gewesen. Die andere ist die unendlich rhizomatisch verknüpfte hypertextuelle Literatur, die von Autoren für das Netz produziert wird. Das Versprechen dieses Schreibens: dass die Verknüpfungen tatsächlich einer direkten oder zumindest assoziativen semantischen Verlinkung folgen. Auch hier ist die konkrete Leseerfahrung auf paradoxe Weise Lust tötend. Der Medienwissenschaftler Henning Ziegler publizierte auf der Mailingliste Rohrpost einen diesbezüglichen Text mit dem Titel »When Hypertext Became Uncool«:

»Trying to make sense of what then felt like ›postmodern‹ writing in digital form, I was simply annoyed at the impossibility of arriving at a mental model of the digital rhizome that was spreading wider and wider before my eyes with each click. A reading experience, I held then and I hold now,

³⁸³ Zit. auch in: Druckrey/Weibel 2000, S. 192.

³⁸⁴ Die Netzkunst wurde von ihren Protagonisten aber schon ab 1998 für tot erklärt, als sich die ersten Museen für die Kunstform interessierten. Vgl. als Materialsammlung und Interviewreader: Tilman Baumgärtel, *net.art*, Nürnberg 1999 und *net.art 2.0.*, Nürnberg 2001.

basically is strategically building many contradictive voices of a text into a mental whole. With *Victory Garden*, that just didn't work.«³⁸⁵

Hartmut Winkler spricht in »Docuverse« von dem universalistischen, aber eben auch totalitären Wunsch nach Ganzheit, nach der Verbindung von allen Punkten in einem Datenraum. Die Vision des Hypertexts ist mit anderen Worten eine Allmachtsfantasie mit allen positiven wie negativen Konnotationen – ein in jedem Fall unstillbarer Wunsch nach der Schließung einer Leerstelle. Die Frage, die sich anschließt: Wie kann kollaborativ produziert werden, ohne dass nur die Kommunikation in einer unendlichen Schlaufe sich selbst kommuniziert? Welche Filtermechanismen erlauben es, das Interesse an der Lektüre eines Textes oder auch eines Bildes wach zu halten, ohne auf den auktorialen Künstlertypus zurückgreifen zu müssen?

Im Folgenden werden drei exemplarische Projekte ihre spezifische Reaktion auf dieses Dilemma zeigen und damit ein Panorama einer kritischen, wie lustvollen Praxis skizzieren, das an anderer Stelle sehr viel ausführlicher schon im Kontext der »net.art« vorgestellt wurde.³⁸⁶

»Communimage«

Wer spricht? Wer ist der Autor? Ein netzbasiertes kollaboratives Projekt, das Antworten auf diese Frage in Form eines Bildes in der Zeit versucht, ist »Communimage« der spanisch/schweizerischen Künstlergruppe calc.³⁸⁷ Was im

³⁸⁵ Henning Ziegler, »When Hypertext became uncool. Notes on Power, Politics, and the Interface«, in: *Rohrpost*, 30. 11. 2002, <http://rohrpost.mikrolisten.de>.

³⁸⁶ Siehe als Einführung: Inke Arns, *Netzkulturen*, Berlin 2002; als Materialband die Interviews mit den wichtigsten Protagonisten der Netzkunst in: Baumgärtel 1999 und 2002 sowie den bereits zitierten theoretischen wie künstlerischen Sammel- und Ausstellungsband *net_condition* (Druckrey/Weibel 2000).

³⁸⁷ <http://www.communimage.net>. Einführungstext der Künstler vom Dezember 2001: »communimage ist ein kollaboratives Kunstprojekt. Seit Juli 1999 entsteht im Netz ein Bildermeer aus Tausenden von Einzelbildern von Menschen aus der ganzen Welt. communimage unternimmt den Versuch, einen globalen, kollektiven, visuellen Dialog zu unterhalten.

Statistik: 6.12.2001, 13:07 – Anzahl Bilder: 14560 – Anzahl Bildautoren: 1514 – Anzahl Herkunftsländer: 57 – Gesamtgröße ausgedruckt: 74.4192m² (10.848m x 6.8704m).

Das visuelle Interface von communimage ist ein Koordinatensystem, in welchem jedes Bild (128x128 Pixel), das jemals eingefügt wurde, seine feste Position hat. Jedes Bild besitzt auch eine Anzahl »Metainformationen«. Diese werden dazu benützt, Facetten des Gesamtbildes sichtbar zu machen.

communimage zeichnet seine eigene Geschichte auf, wird komplexer und größer. Neben der Vielfalt der visuellen Stile, von denen einige schon jetzt sehr communimage – spezifisch sind, werden die Metaebenen des Gesamtbildes immer wichtiger. Die Autoren von communimage werden von Zeit zu Zeit neue Tools entwickeln, die diese Facetten des Gesamtbildes sichtbar machen.«

Jahr 2000 als ein Prozess begann, gemeinschaftlich an der Konstruktion eines Bildes zu arbeiten, indem jeder Netznutzer ein eigenes Bild dem bereits vorliegenden Cluster anfügen kann, es also beliebig erweitern kann (wenn auch nicht ›überschreiben‹), das hat sich drei Jahre später zu einem riesigen visuellen Teppich von lokalen Kooperationen erweitert. Diese elektronische Collage liest sich wie ein visuelles Rhizom oder, als Metapher vielleicht noch überzeugender, wie eine natürlich gewachsene Zellstruktur, die keinerlei vorgegebenem genetischen Code mehr folgt, sondern wuchert. Der Prozess des organischen Wucherns kreiert dabei lokale Verdichtungen genauso wie weiße Löcher und vielfältige Ausfransungen. Auch wenn das ›Bild‹ zeitlich gesehen von innen nach außen wächst, so ist doch damit keine Vorstellung von Zentrum und Rand mehr zu verknüpfen. Da das Projekt wie viele andere künstlerische Netzprojekt ohne eine Extension in einen realen Ausstellungsraum in der Öffentlichkeit kaum wahrgenommen würde, ergeben sich durch die Anlässe von Ausstellungen zugleich Momente der Intensivierung einer lokalen Geschichte und eines lokalen kulturellen Kontextes. Die Künstler verstärken diesen Effekt, indem sie vor Ort Sessions der kollaborativen Produktion organisieren, also den Bildtausch an eine Einheit von Raum und Zeit koppeln.

»Communimage« visualisiert ein Moment der Bild-Kommunikation, das zu gleichen Teilen Information und Rauschen nebeneinander zeigt. Man kann hier nicht mehr von Dekonstruktion einer Komposition sprechen, da das eigentliche Komponieren hier nur eine zufällige Kontingenz betrifft. Aber wie in Gerz' »Berkeley Oracle«-Projekt der Generierung von Fragen bleibt es eine interessante Motivation für jeden passiven Besucher (der es vorzieht, nur zu schauen, nicht aber am Tausch teilzuhaben), motivische Ketten, Reaktionen und Feedbackschleifen zu entdecken, sich also der Lektüre dieser Struktur hinzugeben.

Schließlich bietet »Communimage« auch einen relevanten Kommentar zur viel beschworenen ›Bilderflut‹ im Netz an. Indem die Übersetzung des dynamischen Prozesses in den realen Raum auch vermittelt eines Ausdrucks an einem gegebenen Zeitpunkt passiert, verweisen sie auf die unvermeidliche Herstellung von ikonografischen Bildern. Selbst in der dynamischen Potenzierung und unendlichen Ausweitung einer Collage ebenso wie bei Gerz in der

Rückführung der Frage in ein Bild im Ausstellungskontext oder öffentlichen Raum als Plakat manifestiert sich der implizite Bildcharakter eines jeden Prozesses.

»Making Sense of it all«

Das letzte Projekt der Pioniere der Netzkunst, Blank&Jeron, die 1993 bereits ihr kommunikatives Projekt »Handshake« auf den Medienkunstfestivals in Deutschland präsentierten und in den folgenden drei Jahren den Netzprovider »Internationale Stadt« unterhielten, verweigert sich radikal einem utopischen oder zumindest emphatischen Begriff von Interaktivität:

»makingsenseofitall.net ist die URL eines Internetprojekts von Blank & Jeron. Die Aussage ›Making Sense of it all‹ bezieht sich auf das Internet an sich, weshalb die Wahl auf eine .net Domain fiel. Für Internetbesucher, die diese Seite aufrufen, öffnet sich im Hauptfenster zunächst wie in einen Filmvorspann ein Schriftzug in Form einer Gif-Animation und ein kleines Popup-Fenster:

Das ›Drehbuch‹ für das Hauptfenster sieht vor:

›making sense of it all‹ (schwarz) - ausblenden
aufblenden ›directed by‹ (weiß) - ausblenden
aufblenden ›your provider‹«

Vom Kino über Fernsehen und Video zum Netz und zum Webcinema – ein Kreis scheint sich zu schließen, aber der Anschluss an Hollywood gelingt so nicht. Eher sieht man die Zukunft des Fernsehens als ›Dauerwerbesendung‹, wenn deutlich wird, dass sich unser Zugangs- und Einwahlpunkt ins Netz innerhalb eines technologischen wie ökonomischen Geflechts befindet, den man auch euphemistisch als ›Kontext‹ bezeichnen könnte. Interaktion ist ausgeschlossen, da diese immer schon vorherbestimmt ist: »directed by your provider«.

»Non-weddings«

Christophe Bruno nutzt das technologische Phänomene der Internetkultur der späten 1990er Jahre, den Aufstieg der Suchmaschine »Google«, um sich auf die (auch ironische) Suche nach unserer Beziehung zum Bild als einem kulturellen Code zu begeben. Suchmaschinen operieren mit Suchbegriffen – seit einiger Zeit auch nach Suchbildern. Das Problem, relevante Treffer zu bekommen, ist allen Suchmaschinen inhärent. Sie lösen es annäherungsweise durch verschiedene Optionen einer »erweiterten Suche«. Dies bezieht sich immer auf textbasierte

Einträge, Schlagworte, Namen etc. Aber die grundsätzliche Differenz zwischen einem gefundenen Eintrag, einem ›Treffer‹ (›match‹ auf englisch), und dem Ziel der Suche bleibt bestehen. Nur wenn die Suche überhaupt in einer Folge diskreter Zeichen formulierbar ist, kann die Maschine einen exakten Treffer landen – dazu gehören z. B. die Suche nach Namen und Zitaten.

Was aber, wenn man eine Relation sucht, eine bedeutungsvolle noch dazu? Brunos Netzprojekt »Non-weddings«³⁸⁸ offeriert ein simples Suchwerkzeug: eine Eingabemaske für zwei Begriffe, die – so die Annahme – einen Bezug zueinander haben, und eine Ausgabemaske für zwei Treffer in Form von Bildern, die der Algorithmus im Netz zu den Suchbegriffen gefunden hat. Technisch ist die Operation simpel, da es einfach um eine Suche nach Textstellen geht, die mit Bildern verknüpft sind. Dabei handelt es sich in erster Linie um Bilddateinamen, die auf den Begriff zutreffen, in zweiter Linie um Bildbeschreibungen und erst in dritter Linie um ›related texts‹, also kontingente Texte, die nicht immer einen expliziten Bezug erkennen lassen zwischen Begriff und Bild.

Insbesondere der auf Lacan zurückgehende sprachbasierte Dualismus von Signifikant und Signifikat lauert im Hintergrund von Brunos Operation. Die Reihe ließe sich aber um eine unendliche Serie von Dualismen erweitern, so dass sich für jeden Nutzer eine Aufgabe stellt, die er für seinen Kontext umformulieren kann. Das Spiel, wie der Autor betont, lässt sich in vielfältiger Perspektive deuten: kunsthistorisch als automatisierte Generierung von Dyphtichen, sprachwissenschaftlich als semantische Interpretation, philosophisch als entsprechende Neuinterpretation von Bild – Text Bezügen oder psychologisch als Verkörperungen verschiedener Bezüge zwischen manifest (Begriff) und latent (Bild). Diese dekonstruktivistische Maschine generiert gerade aus den Nicht-

³⁸⁸ <http://www.unbehagen.com/non-weddings/>: »When you click on ›Celebrate a non-wedding‹, a request is sent on the internet that brings back pictures randomly taken among those related to the chosen names (or words). You can of course type the names or the words you want and celebrate their non-wedding.

This work was inspired by a drawing by Jacques Lacan in ›L'instance de la lettre dans l'inconscient‹ (Ecrits, Editions du Seuil), as I realized that the search engines on the Internet had some similarities with this presentation (see e.g. Google).

This drawing by Lacan was actually proposed as a replacement of Ferdinand de Saussure's representation of the relation ›signifier / signified‹ [...]

Type a word or a sentence, and click on ›go‹.

The epiphany generator randomly collects pieces of sentences related to the chosen words on the Internet and reconstitutes the skeleton of a new text.

Send us your favorite generated texts (rewritten or not).«

Treffern Reibungen und Verschiebungen von Sinn, die sich als eine netzbasierte »Lust am Text« genießen lässt (entsprechend dem französischen Begriff der »jouissance«, der auch oft in Bezug auf Joyces Texte verwandt wird). Diese Lust liegt gerade in den verführerischen Umwegen der Herstellung von multiplen Bedeutungen, in den Verschiebungen und Verlusten zwischen Erwartung – unserem Set an kognitiven Voreinstellungen – und Enttäuschung.³⁸⁹ Die angenommene indexikalische Beziehung zwischen Begriff und Bild löst sich auf – und damit hat Bruno ein sehr produktives maschinelles Konzept realisiert, das generelle Implikationen für unsere Datenbank-Kultur hat.

Ein Element dieser Kultur besteht in den (oft unausgesprochenen) Erwartungen, dass das Internet auf der Basis einer Tauschökonomie organisiert ist, die nicht über das abstrakte Mittel des Geldes funktioniert, sondern über den Tausch von Informationen. Welcher Art diese Informationen sind, bleibt jeder Website vorbehalten. Der »Gegenwert« kann sich in konkreter Partizipation verkörpern, er kann aber auch subtiler in der Preisgabe meiner Netzadresse und elektronischen Identität für weitere ökonomische Verwertungen bestehen. Vielleicht – und dies wäre die sehr viel umfassendere Definition des Problems – liegt der Gegenwert in der Aufmerksamkeit des Nutzers begründet. Je mehr Zeit man mit dem Projekt verbringt, desto präziser kann die Erhebung meiner Netzdaten, also das »Datamining«, ausfallen. Daten generieren wiederum neue Daten. Diesen Faktoren des digitalen Raums ist das letzte Kapitel gewidmet.

³⁸⁹ Vgl. zu der Generierung alternativer Bedeutungen auch das Projekt von Daniela Alina Plewe (2003): »GeneralArts« ist ein Meta-Browser, der in Echtzeit Wörter auf »Medien Kunst Netz« austauscht. Mit Hilfe eines Reglers (Sliders) kann der Nutzer den Abstraktionsgrad eines Textes verändern und semantische Bedeutungsfelder eines Textes erkunden. Die Ersetzungen können synonym, abstrakter oder konkreter sein als das Originalwort. So entstehen neue Interpretationen der Texte und Interpretationen »neuer Texte«. « [Http://www.medienkunstnetz.de/generalarts](http://www.medienkunstnetz.de/generalarts).

4. Metadiskurs – das Archiv und die Medien

Am Ende von Kapitel 2 zum Verhältnis von Museen und Technologie war bereits in Umrissen eine Vision deutlich geworden, die den musealen Raum als modulare, datenbankbasierte Struktur imaginierte. 1997 griff eine anregende Ausstellung in München das Thema »Sammeln, Speichern, Archivieren in der Kunst« auf mit dem bezeichnenden Titel: »Deep Storage. Arsenale der Erinnerung«. Diese Ausstellung präsentierte so unterschiedliche künstlerische Strategien wie die historischen Positionen von Joseph Cornell oder Andy Warhol und aktuelle Arbeiten in und mit den Medien wie die von Sabine Groß oder George Legrady. In sinnfälliger Weise wurden so klassische Topoi wie die Box oder Schachtel, das Regal, das Museum oder Aspekten elektronischer Speicherung in einen Zusammenhang gebracht. Die Ausstellung präsentierte eine Topografie des Archivs von vier »Orten«: Archiv/Museum – Atelier – Kiste/Schachtel – Datenraum/Computer. Mit dem Titel waren gleichzeitig zwei begriffliche Fixpunkte vorgegeben: die eben topografische Vorstellung von einem räumlichen Lager (Arsenal) und die psychologisch aufgeladene Konnotation von Tiefenschicht. Die folgenden Überlegungen sollen demgegenüber zeigen, wie sehr die Topografie in der Topologie des Digitalen aufgegangen ist und mit herkömmlichen räumlichen Metaphern nur noch unzureichend zu erfassen ist. 1997 verläuft überraschenderweise die Grenze noch immer zwischen dem Dinghaften und seiner Spur einerseits und den a-topischen Prozessen des »Cyberspace« andererseits, wie an der überwiegenden Anzahl von Exponaten festzustellen ist.³⁹⁰ Wie sehr die Dinge jedoch schon 1997 im Begriff waren, im Datenraum zu zirkulieren, wurde angesichts der Objekthaftigkeit der Ausstellung kaum sichtbar. Die Ausstellung reflektierte nur im Katalog die beginnende künstlerische Produktion im Internet und die daraus entstehenden Prozesse und Probleme der Archivierung. Insofern handelt es sich beim Katalog zwar um eine mediale Reflektion des Themas, wenn er wie eine Enzyklopädie und Datenbank alphabetisch sortiert und thematisch aufgebaut ist, aber dem Printmedium wurde

³⁹⁰ Vgl. Ingrid Scharlau, »Cyberspace«, in: Ingrid Schaffner/Matthias Winzen (Hg.), *Deep Storage. Arsenale der Erinnerung*, München/New York 1997, S. 108–112.

nicht zugleich auch ein elektronisches Speichermedium zur Seite gestellt, um diesen Übergang vom analogen zum digitalen Speicher zu markieren. So spannend zwar das Panorama der künstlerischen Sammel- und Präsentationskonzepte anschaulich gemacht wurde, das Misstrauen gegenüber den flüchtigen Medien scheint tief verwurzelt zu sein – zu Recht?

Der in den späten 1990er Jahren global verankerte instrumentelle Gebrauch von einer ganzen Terminologie der Datenverwaltung wie Standardisierung, Automatisierung, Content Management, Storage, Retrieval und anderen kann nicht darüber hinweg täuschen, dass es sich nie nur um eine Frage des Managements handelt. Betrachtet man allein schon die Problematik der im Internet angebotenen Seiten, ergibt sich die simple Frage: Was soll man erhalten, wenn die Kunst keine verlässlichen Daten liefert, die gesammelt werden können, und die verwendete Technologie per definitionem prozessorientiert ist? Und wo keine Daten verlässlich vorliegen, kann man auch nicht informieren.³⁹¹ Die Kunstbibliothek Dresden, von der deutschen Forschungsgesellschaft (DFG) gefördert, um zeitgenössische Kunst umfassend zu dokumentieren, steht hilflos vor dem Dilemma der Archivierung der Netzkunst. Ein käuflicher Erwerb, vergleichbar dem Buch, ist aus materiellen wie technischen Gründen ausgeschlossen. Der minimale gemeinsame Nenner, der sich zwischen den Systemen Bibliothek und Netzkunst herstellen lässt, ist die wohl sortierte Linkliste, die sich jedoch wiederum als temporäres Produkt herausstellt – für Bibliothekare eine unhaltbare Situation. Das Objekt ist verschwunden, mithin können sie es auch nicht mehr dokumentieren. Ohne eine inhaltliche und technische Beschreibung sowie Screenshots der einzelnen Seiten ist ihre Dokumentation strukturell vergeblich. Hierfür wiederum fehlt die kunsthistorische wie technische Kompetenz. Die Bibliothekare könnten immerhin von der Kunst soviel lernen, dass auch die Dokumentation ihres eigenen Scheiterns von Interesse sein kann.

Was Künstlerprojekte auf die Spitze treiben, betrifft jedoch ganz umfassend die gesellschaftlichen Prozesse des Umgangs mit digitalen und elektronischen Daten. Das Archiv sieht sich, genau wie die Technologien, mit denen es operiert,

³⁹¹ Vgl. zu den immensen Datenmengen im Internet Martin Warnke, »Digitale Archive«, in: Kunstraum der Universität Lüneburg (Hg.), *interarchive*, Köln 2002, S. 200–204. Aufgrund der Datenmenge kommt Warnke zu dem rechnerischen Schluss, dass die Halbwertszeit einer Website 75 Tage beträgt

mit Prozessen der Fiktionalisierung³⁹² wie der Flüchtigkeit konfrontiert. Es steht vor strukturellen Problemen, die jedes Gesamtkonzept unterlaufen und von innen aushöhlen. Daten wie Medien sterben jährlich, monatlich, täglich, so dass sich bereits eine lange Geschichte der ›Dead Media‹ nachzeichnen lässt.³⁹³

Die viel zitierte Flüchtigkeit der elektronischen Medien ist zum einen technisch basiert, da der Innovationsdruck keine Kriterien wie Langlebigkeit zulässt, zum andern aber auch in der Struktur des Archivs selbst angelegt, sobald es eine kritische Schwelle des Umfangs überschreitet. Der Verlust von Daten ist, wie auch das folgende Beispiel dokumentiert, ein immer schon inhärenter Prozess des Archivs, siehe die folgende Email eines Filmarchivs aus der Mailingliste der amerikanischen Filmarchivare (AMIA):

»Can anyone help us locate a film in our own collection? We have a documentary 70s B+W about a small Southern church that prays using live poisonous snakes. Can anyone recall the title? It's lost in our archive!«³⁹⁴

Die Vermutung, dass also das Archivierungssystem hier nur unzureichend umgesetzt wurde, ist sicherlich korrekt und dennoch liegt der Kern der Problematik nicht im Einzelfall begründet. Die Erfahrung im Umgang mit Archiven und Datenbanken zeigt, dass jedes System immer mit den Leerstellen und Brüchen in der Praxis kollidiert. Auch Archivare, diese Garanten einer verlässlichen Dokumentenverwaltung, verstricken sich in den Fallen des Speicherns, Sortierens, Ablegens und Nicht-Wiederfindens. Die Vernetzung der Archivare durch die Mailingliste hat immerhin einen kollektiven Lösungsweg ermöglicht. Die elektronischen Medien versprechen darüber hinaus aber auch ein Potential an Verfügbarkeit, das schon am Anfang der wissenschaftlichen Imagination eine wesentliche Rolle spielte, wie Vannevar Bushs wegweisender Essay »As We May Think« zeigt:

»Wholly new forms of encyclopedias will appear, ready-made with a mesh of associative trails running through them, ready to be dropped into the memex and there amplified. The lawyer has at his touch the associated opinions and decisions of his whole experience, and of the experience of

³⁹² Vgl. die archivarischen Projekte der »Atlas Group« von Walid Ra'ad, siehe dazu u. a. die Kataloge *Documenta11_Plattform5: Ausstellung*, Ostfildern 2002, S. 180–183.

³⁹³ Bruce Sterlings Sammlung obsoleter Formate unter: <http://www.deadmedia.org>.

³⁹⁴ AMIA (American Association of Moving Image Archivists) Mailingliste, 8. September 2000, Posting von Dyna-Film.

friends and authorities. The patent attorney has on call the millions of issued patents, with familiar trails to every point of his client's interest[...].«³⁹⁵

Umfassendes Wissen auf Abruf verbindet sich hier endgültig mit dem Vision einer Maschine, ohne jedoch die Geschichte der Wissensproduktion mit all ihren Problemen und historischen Bedingungen zu reflektieren. Doch eben dieser Wunsch, alles Wissenswerte (oder gleich emphatisch ›alles‹) auf Abruf zur Verfügung zu haben, wird nicht erst mit dem Internet geträumt, sondern wurzelt in der aufklärerischen Motivation der Enzyklopädisten. Ein exemplarischer Rückblick auf einige der wegweisenden Positionen von Diderot über Walter Benjamin bis hin zu Vannevar Bush und den zeitgenössischen Netzkünstlern verdeutlicht diesen Gedankengang.

4.1. Die enzyklopädische Maschine

Es waren die Enzyklopädisten, die als erste das Bedürfnis nach einer ›Verknüpfung‹ von verstreuten Wissenspartikeln formulierten. Dadurch geriet prinzipiell alles in ihren Blick. Sie sammelten neues und marginales Wissen und begannen einen Prozess der Neuordnung der Wissenssysteme, der jedoch grundsätzlich nicht zu einem Abschluss kommen konnte. Ihre enzyklopädische Bewegung war gewissermaßen eine horizontale Bewegung des Anhäufens und Sammelns im Unterschied zu der eher vertikalen Bewegung des philosophischen Diskurses, dem es um das Erfassen von Ordnungen, Wurzeln, Hierarchien und Stammbäumen ging. Ein weiterer wesentlicher Aspekt dieser Bewegung war die aufklärerische Komponente und ein Wissensbegriff, der kein Spezial- und Geheimwissen fortschreiben wollte, sondern die Ausschließlichkeit des Wissens aufzubrechen versuchte. Gerade auch das Aktuelle und Neue, die »schnellen Umwälzungen«, so Diderot in der »Enzyklopädie«, sollte mit aufgenommen werden in die Verknüpfung von zerstreuten Wissenspartikeln, um den Gelehrten noch unbekanntes Wissen in eine neue, disziplinär organisierte Wissenschaftlichkeit zu integrieren.

³⁹⁵ Vannevar Bush, »As We May Think«, *The Atlantic Monthly*, July 1945, S. 101–108, abgedruckt in: Timothy Druckrey (Hg.), *Electronic Culture. Technology and Visual Representation*, New York 1996, S. 29–46, S. 43.

Damit wurde dieses Projekt aber nicht nur zu einer Ansammlung von Wissen, sondern auch zu einer Produktion von Wissen, die insbesondere auch zwischen Gelehrten und Künstlern vermittelte. Dieser Aspekt ist insofern für die Diskussion im Folgenden so wichtig, als sich die Frage nach den technologischen Bedingungen der Wissensproduktion stellen wird. Inwieweit wird die Verschiedenheit der Wissensformen formatiert durch eine Technologie, um als ›Information‹ (als Text) verfügbar gemacht werden zu können? Zugleich stellt sich die weitergehende Frage, ob sich quasi auf der Rückseite der Technologie eine andere Ordnung ausdrückt, die – in der Vermutung Walter Benjamins – etwas Traumartiges zum Ausdruck bringt, das an unbewusste Wünsche anknüpft: »Jede Epoche hat diese Träumen zugewandte Seite, die Kinderseite.«³⁹⁶

Die Ordnung und Verknüpfung des Materials wurde in den 30er Jahren des 18. Jahrhunderts durch die Forschungen Charles Babbages sowie die Entwicklung des Jacquard-Webstuhls zu einer der Triebkräfte der industriellen Entwicklung.³⁹⁷ Die Streuung des Wissens implizierte zwar schon von Anfang an eine fragmentarische Systematik, aber mit Hilfe der Maschinen konnten dennoch Muster und Texturen erzeugt werden. Diese Maschinen verfügen allerdings über ihre eigene Logik und ›strickten‹ bald nach ihrem eigenen Programm, was Roland Barthes über ein Jahrhundert später im Zusammenhang der Analyse von Maschinenfotos dazu geführt hat, die enzyklopädische Maschine als ein unermessliches Relais zu bezeichnen, bei dem der Mensch und der Gegenstand entgegengesetzte Pole bilden. Nach Barthes erfindet die Enzyklopädie daher auch eine autonome Ikonografie des Gegenstandes. Schon hier treten sich die zwei oft gegensätzlich verhandelten Wissensfelder gegenüber: der Text, der zugleich auch Textur und Muster ist, und zugleich das ›autonome‹ visuelle Dokument, das weiter unten im Kontext der Bildersuche und des Mappings wieder aufgegriffen werden wird. Nach Friedrich Kittler ist dies auch ein Ergebnis der unterschiedlichen Aufschreibesysteme:

»Mit der historischen Gleichzeitigkeit von Kino, Phonographie und Maschinenschreiben wurden die Datenflüsse von Optik, Akustik und Schrift ebenso getrennt wie autonom. Dass elektrische oder elektronische Medien

³⁹⁶ Benjamin 1982, S. 1006 (F°7).

³⁹⁷ Vgl. zum Zusammenhang von Webstuhl und Computercodes Birgit Schneider/Peter Berz, »Bildtexturen: Punkte, Zeilen, Spalten«, http://waste.informatik.hu-berlin.de/mtg/mtg4/Schneider_Berz/textil.html.

sie dann wieder verschalten können, ändert nichts am Faktum dieser Ausdifferenzierung.«³⁹⁸

Im Licht zumindest der künstlerischen Praxis mag schon hier ein Zweifel angebracht sein, ob in den Verschaltungen nicht hybride Prozesse in Gang gesetzt werden, die sich nicht auf ein Medium reduzieren lassen. In dieser Hinsicht ist ein erneuter Blick auf den Prozess der Kombinatorik von Wissen im 19. Jahrhundert nützlich.

Zwischen dem Jacquard-Webstuhl als einer fundamentalen neuen Technologie und der autonomen Bildproduktion ist noch ein zweiter historischer Anknüpfungspunkt für die Argumentation nützlich:

»Die allmähliche Ablösung der fest gefügten, am Buch orientierten Gedächtnisorte durch Zettelkästen ist verbunden mit jenem Prozess, der als Historisierung des Wissens verhandelt wird. Die Referenzsysteme des Wissens, die Ordnungen des Wissens selbst werden als historische Größen begriffen, die Vorläufigkeit und permanente Revision alles Wissens postuliert.«³⁹⁹

Wissen wird mobil, erweiterbar, re-kombinierbar. Der Zettelkasten als Medium ist ein Schritt zum Rechner gestützten Wissen und hat literarisch am eindrucklichsten im Fragment gebliebenen Hauptwerk Walter Benjamins, dem »Passagen-Werk«, das ja wesentlich eine Lektüre des 19. Jahrhunderts sein wollte, seinen wissenstheoretischen Niederschlag gefunden. Für Benjamins Werk schon bot sich die Gliederung nach Themen und Schlagworten, sortiert allein durch das Alphabet als einzigem ›Ausweg‹ aus der hoffnungslosen Fülle des Materials, das in keine lineare und kohärente literarische oder theoretische Erzählung mehr gezwungen werden konnte und sollte.⁴⁰⁰ Der Zettelkasten entsprach dieser Theorie und Ästhetik des Fragments und unterlief zugleich schon das, was Michel Foucault später als die allseits wirkende Disziplinierung des Wissens identifizierte. Der Zettelkasten ist auch ein Produktionsmittel für das

³⁹⁸ Kittler 1986, S. 27.

³⁹⁹ Helmut Zedelmaier, »Buch, Exzerpte, Zettelschrank, Zettelkasten«, in: Hedwig Pompe/Leander Scholz (Hg.), *Archivprozesse. Die Kommunikation der Aufbewahrung*, Köln 2002, S. 38–53, hier S. 49.

⁴⁰⁰ Auch wenn man die literarischen Arbeiten »Ulysses« (1922) und »Finnegans Wake« (1939) von James Joyce genau als solche noch ein letztes Mal gelingenden Versuche sehen kann. Molly Bloom, die Protagonistin des Schlusskapitels im »Ulysses«, kann man in diesem Kontext als prototypische frühe Userin sehen, die von ihrem Home-Terminal aus (als zuhause bleibende Penelope) Informationen über die Außenwelt prozessiert, strukturiert und interpretiert. Joyce benutzte im übrigen ebenso intensiv Notizen und Zitate auf Zetteln wie Benjamin.

Regime des Zitats und den Ort der Bibliothek.⁴⁰¹ Benjamins Konvolut von Assoziationen, Exzerpten, Zitaten und Anmerkungen entstand wesentlich in den Jahren des Pariser Exils und dort vor allem in der Bibliothèque Nationale. Auch wenn die vorliegende Materialsammlung in dieser Form wahrscheinlich von Benjamin nicht publiziert worden wäre, da er seine Arbeit aufgrund der Flucht vor den Nationalsozialisten und des anschließenden Selbstmords in den Pyrenäen nicht beendet hat, so ist doch die Methode und Strukturierung des Konvoluts in dieser Form authentisch. Es lag Benjamin fern, aus dem fertigen Gebäude einer (kritischen) Theorie das Material deduktiv abzuleiten, sondern es empirisch und induktiv sprechen zu lassen, so dass sich daraus, so seine Hoffnung, die Signatur der frühen Moderne aus der Erscheinung des Unscheinbaren ergebe, als Entzifferung des Ganzen aus dem Detail.⁴⁰² Dazu passt Benjamins Theorie des Fragments, dass »aus den Trümmern großer Bauten die Idee von ihrem Bauplan eindrucksvoller spricht als aus geringen noch so wohl erhaltenen«.⁴⁰³ Wie sehr diese Ansammlung von Splittern und Fragmenten einer komplex verlinkten Struktur folgte, verdeutlicht sein grafisches System von kategorialen Querverweisen, die zum einen im Text anhand von Schlagworten deutlich werden, die bestimmte Textstellen inhaltlich auf einen anderen Zusammenhang verweisen, und zum andern produktionstechnisch durch seine Verwendung von farbig unterschiedlichen Zeichen, die Herausgeber haben eine entsprechende Liste von 32 Zeichen ermittelt, die auf das Kombinationsprinzip der Datensammlung weisen (auch wenn sie in ihrer Bedeutung nicht zweifelsfrei entziffert werden konnten).⁴⁰⁴

Benjamin stellt insofern einen Wendepunkt in der wissenstheoretischen Darstellung von Zusammenhängen dar, als hier die essayistische, offene und nicht-lineare Form das homogene und linear dargestellte Gedankengebäude einer Theorie wie eines Textes ablöst. Die Sammlung von Daten ist wiederum vor allem eine Sammlung von Zitaten und Exzerpten, also eine Form von ›copy and paste‹ der Kritischen Theorie, die den Kollegen nicht immer geheuer war, wie die

⁴⁰¹ Abgesehen von der fast verspäteten literarischen Monumentalisierung in Arno Schmidts »Zettels Traum«.

⁴⁰² Vgl. die Einleitung der Herausgeber Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, Benjamin 1982, S. 29.

⁴⁰³ Ebd., S. 38.

⁴⁰⁴ Vgl. ebd., S. 1263, Anmerkungen.

oft kritischen Anmerkungen Adornos bekunden. Zugleich ist es ein Generator für Zusammenhänge, die in unterschiedlichsten Sortierungen und Querverweisen sich hätte manifestieren können – auch dies war ein Grund für die sich unendlich hinziehende Arbeit am Projekt. Benjamin wusste, dass begrifflich und mit Taxinomien dem Warencharakter der Erscheinungen allein nicht beizukommen war, sondern dass es die Deutung von Bildern sein würde ähnlich der Traumanalyse Freuds. Seine Konzeption beruhte fundamental auf einem Begriff der visuellen Konstellation und der materialistischen Erfahrung.⁴⁰⁵ Doch die Modulierbarkeit und Rekombinierbarkeit des Zettelkastens bietet noch kein pragmatisches Modell der Verknüpfung von Wissen jenseits der Begriffe.

Auch wenn Benjamin die damals neuen technischen Medien Fotografie und Film in eigenständigen Texten reflektierte, so richtet sich seine Reflektion der Medien Film und Fotografie auf die Analyse der technologischen Implikationen. Zwar schrieb er etwa über den russischen Film⁴⁰⁶, ohne dass die Leser konkreter seine Ansichten über das Kino Dziga Vertovs erfahren. Auch die filmischen wie radiophonischen Experimente Walter Ruttmanns hätte man gerne einmal in der Optik Benjamins gesehen. Klarsichtig schreibt er gleichwohl in »Der Autor als Produzent«:

»Ihn [den Produktionsapparat] zu verändern, hätte bedeutet, von neuem eine jener Schranken niederzulegen, einen jener Gegensätze zu überwinden, die die Produktion der Intelligenz in Fesseln legen. In diesem Fall die Schranke zwischen Schrift und Bild.«⁴⁰⁷

Benjamins Fokus lag auf den Experimenten der Avantgarde in Russland und nicht auf anderen zeitgenössischen Künstlern wie Joyce mit seinem sprachlichen wie formalen universalistischen Text »Ulysses« oder den von Dada und Surrealismus beeinflussten Filmemachern mit ihrer assoziativen Montage von bewegtem Bild.

⁴⁰⁵ Die Idiosynkrasie jeglicher Taxinomie griff Jahrzehnte später Michel Foucault unter Verweis auf Jorge Luis Borges in seinem Buch »Die Ordnung der Dinge« auf. Die dort mit »Erstaunen« referierte Klassifikation von Tieren aus einer »gewissen chinesischen Enzyklopädie« ist nichts anderes als die Möglichkeit ganz anderer Ordnungsstrukturen, die sich einer westlichen Logik entziehen und deren falsche Universalität zum Ausdruck bringen. Vgl. Michel Foucault, *Die Ordnung der Dinge*, Frankfurt/Main 1971, S. 17: Die Tiere gruppieren sich wie folgt: »a) Tiere, die dem Kaiser gehören, b) einbalsamierte Tiere, c) gezähmte, d) Milchschweine, e) Sirenen, f) Fabeltiere, g) herrenlosen Hunde, h) in diese Gruppierung gehörige, i) die sich wie toll gebärden, j) unzählbare, k) die mit einem ganz feinen Pinsel aus Kamelhaaren gezeichnet sind, l) und so weiter, m) die den Wasserkrug zerbrochen haben, n) die von weitem wie Fliegen aussehen.«

⁴⁰⁶ Walter Benjamin, »Zur Lage der russischen Filmkunst« (1927), abgedruckt in: Benjamin 2002, S. 343–346.

⁴⁰⁷ Walter Benjamin, »Der Autor als Produzent. Ansprache im Institut zum Studium des Fascismus in Paris am 27. April 1934«, in: ebd., S. 231–247, hier S. 240.

Peter Greenaway verdeutlicht in der Synopsis zu seinem Film »The Falls« (1980) das Interesse an anderen Ordnungen, wenn er schreibt: »Selection by alphabet is random enough, for what other system could put Heaven, Hell, Hitler, Houdini and Hampstead in one category?«⁴⁰⁸ In welchen Medien die Künstler der Moderne auch immer arbeiteten, sie operierten mit radikalen Konzepten von Alterität und Differenz, die heute in den elektronischen Medien ihre zeitgemäße Form gefunden haben. Die Frage, wie sich diese Erfahrungen der Moderne und dann Postmoderne in die Geschichte der Archive und enzyklopädischen Konzepte im 20. Jahrhundert eingeschrieben haben, wird im Folgenden in Ansätzen zumindest sichtbar. Bevor aber das Verhältnis von Archiv und elektronische Medien genauer untersucht werden soll, gilt es der Politik des Archivs auf den Grund zu gehen.

4.2. Politik des Archivs

Nicht von ungefähr schien die Bibliothèque Nationale ein Zufluchtsort für Benjamin zu sein, ein Archiv als Arche Noah in Zeiten ungewisser politischer Verhältnisse. Die Arche als Mittel der Rettung vor einer Katastrophe und als Ort der Autorität, Noah der am Eingang des Archivs einen strengen Ausleseprozess durchführt, steckt etymologisch in dem griechischen »archeion«:

»Einerseits verweist die Vokabel durchaus [...] auf die *archē* im *physischen, geschichtlichen* oder *ontologischen* Sinne, das heißt auf das Ursprüngliche, das Erste, das Anfänglich-Gründende, das Anfänglich-Einfache, kurz auf den Anfang. Doch mehr noch und eher verweist ›Archiv‹ auf die *archē* im *nomologischen* Sinne, auf die *arché* des Gebotes. [...so] kommt der Sinn von ›archive‹, sein einziger Sinn, vom griechischen *archeion*: zuerst ein Haus, ein Wohnsitz, eine Adresse, die Wohnung des höheren Magistratsangehörigen, die *archontes*, diejenigen, die geboten.«⁴⁰⁹

⁴⁰⁸ [Http://petergreenaway.co.uk/falls.htm](http://petergreenaway.co.uk/falls.htm)

⁴⁰⁹ Jacques Derrida, *Dem Archiv verschrieben. Eine Freudsche Impression* (OA 1995), deutsch: Berlin 1997, S. 10f. Dieser Text wird von fast allen zeitgenössischen Autoren, die sich mit dem Archiv in theoretischer Hinsicht befassen, in fast kanonischer Weise rezipiert oder doch zumindest zitiert. Ich mache insofern keine Ausnahme, füge aber gleich an, dass die am Ende von Derrida angemahnte, aber nicht weiter explizierte »Virtualität des Archivs« hier im Zentrum der Analyse stehen soll und daher eher auf den Gedanken Derridas aufbaut, als diese in extenso zu erörtern. Vgl. dazu sehr detailliert Iris Därmann/Detlef Thiel, »Gespenstergespräche. Über einige Archive des Vergessenen und Institutionen der Psychoanalyse«, in: *interarchive* 2002, S. 126–136.

Im Staatsauftrag werden Objekte als Dokumente einer Gegenwart eben dieser gerade deshalb entzogen, um sie für die Zukunft zu bewahren.⁴¹⁰ Das Thema der exemplarischen Sicherung von Dokumenten, wie sie etwa das Bundesfilmarchiv in Berlin-Wilhelmshagen an einem bunkerähnlichen Ort vornimmt, verdeutlicht nach Derrida die Hybris des Sichtbaren und Unsichtbaren an einem Ort zugleich:

»In der Überkreuzung des Topologischen und Nomologischen, von Ort und Gesetz, Träger und Autorität, wird ein Schauplatz verbindlicher Ansiedlung sichtbar und unsichtbar zugleich.«⁴¹¹

Während das gesellschaftliche Territorium potentiell von politischen, sozialen Stürmen erschüttert werden kann, dient die unter dem Sicherheitsaspekt vorgenommene Exterritorialität des Archivs im expliziten Auftrag des Staates seiner potentiellen Memorisierung, Reproduktion oder Re-Impression. Der Akt der Einschreibung in ein Archiv dokumentiert sich so in einer ›Akte‹, die objektiven Charakter annimmt allein durch die Tatsache ihrer Existenz. Was in das Archiv Eingang findet, lässt sich nicht so einfach wieder aus der Welt schaffen. Gleichzeitig sind diese objektivierten Daten vor dem manipulierenden Zugriff auch zu schützen. Die Entscheidung über die Zugänglichkeit der Daten, ihre Sichtbarkeit oder auch nicht, bleibt daher ein inhärenter Konflikt, der meist pragmatisch der zukünftigen Generation überlassen wird. Dies ist also die erste zentrale Funktion des Archivs: »Die Konsignation strebt an, ein einziges Korpus zu einem System oder zu einer Synchronie zusammenzufügen, in dem alle Elemente die Einheit einer idealen Konfiguration bilden.«⁴¹² Damit verkörpern die Differenz und das Heterogene das dem Systemgedanken des Archivs Widerstehende.

Die zweite Folgerung für das Archiv folgt aus der ersten, denn die prinzipielle Möglichkeit des politischen Zugriffs und der Fälschung von Dokumenten ist natürlich immer wieder nicht nur gegeben, sondern wird in bestimmten Konstellationen auch real praktiziert. Der Zugang zum Archiv wird daher kontrolliert, in gewisser Weise auch erschwert, um Exklusivität jenseits

⁴¹⁰ Dies ist vergleichbar dem Paradox der ›bewahrenden Zerstörung‹, das eines der Hauptprobleme der klassischen Archäologie ist: »Das Dilemma der Stadtarchäologie ist, dass wir den Verlust dokumentieren. Ausgraben ist wissenschaftlich kontrollierte Zerstörung.« Hansgerd Hellenkemper, Direktor des Römisch-Germanischen Museums Köln zit. in: Matthias Winzen, »Sammeln – so selbstverständlich, so paradox«, in: Schaffner/Winzen 1997, S. 12.

⁴¹¹ Derrida 1997, S. 12.

⁴¹² Ebd., S. 13.

gegenwärtiger Konstellationen zu garantieren. Dem Anspruch der Öffentlichkeit, Rechenschaft über die eigene Tätigkeit in Form von Karteien und Datenbanken abzulegen, kommt der Archivar natürlich nach, leistet jedoch strukturellen Widerstand gegenüber der Zugänglichkeit der Daten, die durch den Gebrauch in seinen Augen nur Schaden nehmen können (was weiter unten anhand von Künstlerprojekten aufgegriffen werden wird). Daher besteht der Archivar im Idealfall auf einer Verdopplung des Archivs, einer Sicherheitskopie an einem zweiten Ort, so dass die implizite Frage bei jedem Dokument immer auch die ist, ob es das einzige ist oder ob eine Verifizierung durch ein Doppel möglich ist.

Die mögliche Existenz von verschiedenen Archiven, die um die Deutungshoheit konkurrieren, ist zwar nicht bei staatlichen und nationalen Institutionen gegeben, aber in der Kunst allein schon deshalb, da es sich hier offensichtlich immer schon um divergierende Praktiken handelt, die mit partikularen Interessen gesammelt werden. Hinzu kommt das historische Faktum der Avantgarden, die zu ihrer Zeit nicht in der Öffentlichkeit beachtet wurden, heute aber zu den Inkunabeln der Geschichte der Moderne gehören. Eben diese Neubewertung von Daten ist nur dann möglich, wenn das Marginale, Abseitige und scheinbar Unzeitgemäße an Orten gesammelt wird, die keinem Staatsauftrag unterstehen und so auch nicht dem Vorwurf der (politischen) Zensur unterliegen können (siehe unten das Beispiel von Antoni Muntadas). Dieser Zusammenhang ist allen Archiven bewusst, so dass es in jedem Fall ein Bewusstsein dafür bewahren muss, dass das Marginale potentiell das zukünftige Zentrum der Geschichtskonstruktion besetzt. Es darf, von seinem Selbstverständnis her gesehen, nichts grundsätzlich ausschließen, doch kann es rein pragmatisch nur sich selbst bewahren, wenn es eben die Mechanismen von Einschluss und Ausschluss pragmatisch umsetzt. Dies ist daher die offensichtlichste Funktion der Politik des Archivs:

»Keine politische Macht ohne Kontrolle des Archivs, wenn nicht gar des Gedächtnisses. Die wirkliche Demokratisierung bemisst sich stets an diesem essentiellen Kriterium: an der Partizipation am und dem Zugang zum Archiv, zu seiner Konstitution und zu seiner Interpretation.«⁴¹³

⁴¹³ Ebd., S. 14f.; vgl. das Münchener Projekt im öffentlichen Raum von Szuper Gallery, deren »Liftarchiv« (2001) als unzugängliche Bibliothek in einem Glaskasten öffentlich installiert ist. Der Lift funktioniert, es gibt eine Bewegung des Archivs, aber die Besucher können den Ort nicht betreten. So entsteht der visuelle Ausdruck für die Strategie der Sichtbarmachung, ohne aber eine

Vom Faktum der Etablierung einer Ordnung durch Ausschlüsse ist es, drittens, ein kurzer Schritt zur Frage nach den inhaltlichen Entscheidungen, was eigentlich bewahrenswert erachtet wird. Zu jeder Sekunde sortieren Sachbearbeiter wie Künstler nach bestimmten, oft nur unterbewussten Kriterien aus, nur um in einem zeitlichen Abstand diesen Prozess zu wiederholen und die Entscheidungen entweder zu bestätigen oder zu revidieren. Daraus lässt sich unschwer folgern, wie Boris Groys dies getan hat, dass neue Konstellationen immer auch zu einer Neubewertung alter Objekte, Dokumente und Werte treibt. Am Beispiel des Phänomens ›Pop‹ wird die grundsätzliche Ambivalenz dem Archiv gegenüber deutlich:

»Würde man das allgemein Verständliche archivieren, dann verdoppelte sich nur das, was überall sowieso schon vorhanden ist. Das Archiv würde zum Double des Allgemeinen. Die Tiefe und das Dunkel des Archivs würden der offenen Oberfläche weichen. Wichtiger noch, ein Archiv-Effekt würde das unnötig Archivierte ›entpopularisieren‹ [...]. Die Archivtechnik würde der zuvor hyperkonnektiven Kommunikation ihre Ordnung auferlegen und damit eine große Zahl von Anschlussmöglichkeiten ausschließen. Das Populäre hätte zwar seinen Verwahrungsort gefunden – und damit auch gleichzeitig seine konstitutive Ortlosigkeit aufgeben.«⁴¹⁴

Derrida formuliert es allgemeiner:

»Denn das Archiv [...] wird niemals das Gedächtnis noch die Anamnese in ihrer spontanen, lebendigen und inneren Erfahrung sein. Sondern ganz im Gegenteil: das Archiv hat Statt an Stelle einer ursprünglichen und strukturellen Schwäche besagten Gedächtnisses.«⁴¹⁵

Ein vierter und letzter Aspekt hat für die Diskussion eines medialen Archivs in der Folge besondere Bedeutung: »Die technische Struktur der archivierenden Archivs bestimmt auch die Struktur der archivierbaren Inhalts schon in seiner Entstehung und in seiner Beziehung zur Zukunft.«⁴¹⁶ Die technische Struktur bezieht sich dabei sowohl auf das eigentliche Erfassungssystem wie auch auf die

Zugänglichkeit zu erlauben. Das Archiv ist also immer auch ein Ort des Schutzes vor der Öffentlichkeit. Der Archivar arbeitet nicht für die Öffentlichkeit, sondern ihr zum Trotz.

⁴¹⁴ Urs Stäheli, »Die Wiederholbarkeit des Populären: Archivierung und das Populäre«, in: Hedwig Pompe/Leander Scholz (Hg.), *Archivprozesse. Die Kommunikation der Aufbewahrung*, Köln 2002, S. 73–83, hier S. 75. Die Ortlosigkeit der Produkte der Populärkultur trifft auch auf die meisten Kunstwerke zu, die ja ihrem ursprünglichen Produktionszusammenhang entnommen werden, um sie einer anderen Ordnung (Galerie, Ausstellung, Museum, Privatsammlung) einzuverleiben und sie im Betriebssystem Kunst zirkulieren und Mehrwert akkumulieren zu lassen.

⁴¹⁵ Derrida 1997, S. 25.

⁴¹⁶ Ebd., S. 35.

Entscheidungen der »archontes«, also der Torwächter. Diese technologischen wie subjektiven Filtermechanismen produzieren also erst den Gegenstand, den sie doch eigentlich nur dokumentieren sollten. Die Konstitution des Archivs besteht gerade in der Isolation von Einheiten aus ihren Kontexten heraus, um sie überhaupt erfassen zu können – siehe die bereits angesprochenen Probleme in der Erfassung von Netzkunst durch eine Bibliothek. Es bleibt im besten Fall ein Problembewusstsein für die Ausfälle. Dieses Argument, das Kittler in Nietzsche zitieren lässt: »Unser Schreibzeug schreibt mit an unseren Gedanken«⁴¹⁷, ist zwar in einem formalen Sinn evident, in seiner Praxis jedoch genauso von sozialen wie medialen Kulturen und historischen Konstellationen bestimmt. Es bleibt die Frage mit Vilém Flusser und Marshall McLuhan, ob das isolierende, in Typisierung und Standardisierung denkende Archiv nicht inzwischen längst durch eine »körnige« elektro-magnetische Kultur abgelöst wurde, die sich dieser Zurichtung in diskrete Elemente entzieht?⁴¹⁸ Anders gefragt: Ist der Anschluss an die Medien nicht gerade die Voraussetzung für eine Bewahrung der Information auf eine Weise, die sie von ihrem Kontext eben nicht trennt und zu etwas Isoliertem macht? Stehen die diskreten Elementen nicht in einem Kontinuum der Massenmedien und der Kultur?

Der Vorwurf nicht nur an das Archiv, sondern auch im weiteren Sinne an jede »abtötende« Institutionalisierung einer lebendigen Praxis von Performancekunst bis hin zur Netzkunst der 1990er Jahre im Museum, ist von Künstlern immer wieder ins Feld geführt worden, nur um verlässlich genau dort zu landen, wo sie angeblich nie hinwollten. An Institutionalisierungs- und Archivierungsprozessen kommt keine Praxis, die auf Öffentlichkeit zielt, vorbei, und sei sie noch so institutionskritisch. An den technischen Standardisierungen zwischen Hardware und Software kommt andererseits kein Medienarchiv vorbei, sei die zu archivierende Praxis auch noch so different und polyglott. Diese Bedingungen zu analysieren und in ihren möglichen Alternativen durchzuspielen, bleibt allerdings ein zentrales Betätigungsfeld der Kunst, gerade auch in und mit den Medien. Künstlerische Strategien, die Definitionsmacht des Archivs offen zu

⁴¹⁷ Nietzsche zit. in: Kittler 1986, S. 293; Kittler führt aus: »Nietzsche [...] wechselte von Argumenten zu Aphorismen, von Gedanken zu Wortspielen, von Rhetorik zu Telegrammstil. Genau das besagte der Satz, dass unser Schreibzeug an unseren Gedanken arbeitet.« (S. 296)

⁴¹⁸ Vgl. Vilém Flusser, *Die Schrift. Hat Schreiben Zukunft?*, Göttingen 1987, S. 46ff. wie auch Hartmut Winkler, *Docuverse*, München 1997, S. 243.

legen, setzen hier an. So reagiert Antoni Muntadas in seinem kollaborativen Netzprojekt »The File Room« (1994) auf den Zusammenhang von Ausschluss und (kunst)politischer Zensur, indem er Fälle von Zensur weltweit per Internet sammelt und dort allen als Aktensammlung zur Verfügung stellt.⁴¹⁹ So entsteht in einem partikularen Feld ein Gegenarchiv zur postulierten offiziellen Geschichtsschreibung. Mit diesem Konzept werden aber auch marginale Themen vor dem »Vergessen« gerettet und zu einem archivarischen Projekt der Rettung eines kulturellen Erbes erhoben.⁴²⁰

Die »Ordnung der Dinge« (Foucault) als kategoriales und indexikalisches Problem – siehe Borges' chinesische Enzyklopädie – kann aus künstlerischer Sicht nur noch in seiner unendlichen Serialität von Ziffern als Konzeptarbeit (der Rückzug auf die Faktizität der Zahl bei On Kawara, siehe »One Million Things«) oder als alternativer Entwurf der Reihung marginaler, unscheinbarer Dinge und Ereignisse zitiert werden. Peter Piller sammelt Zeitungsfotos und ordnet diese zu Serien wie »Auto berühren«, »Daumen hoch« oder anderen überraschenden Motiven der Bildgeschichte, deren Bezug zu einer Zeitungsnotiz, einem Bericht über einen realen Vorgang oder realen Ort jedoch verloren gegangen ist.⁴²¹ Die Schwierigkeiten oder gar die Unmöglichkeit einer begrifflichen Annäherung an die Wirklichkeit wiederum in verschiedenen Medien herauszuarbeiten, wie sie in der zeitgenössischen künstlerischen Produktion mehr und mehr verkörpert sind, ist dennoch ein Indiz für die ungebrochene Relevanz der kategorialen Topologie des Archivs, sei es in der Kunstsammlung, der Datenbank oder dem Katalog. Zwei Positionen können exemplarisch das Thema artikulieren. Sabine Groß' Arbeit »Künstler/Typen« (1997) präsentierte Karteikarten von verschiedenen Charakteren (fiktiver)

»Künstlerpersönlichkeiten, gegliedert nach vier Gesichtspunkten – äußeres Erscheinungsbild, Arbeitskraft, Erfolgsaussichten, künstlerische Produkte –, befinden sich in einer Holzbox. Das [...] Ordnungs- und Speicherprinzip des Zettelkastens wird ergänzt von einem Videoband und einem Computerprogramm, welche die Informationen der Karteikarten

⁴¹⁹ Heute ist das Projekt noch immer online unter <http://www.thefileroom.org>. Die Installationsversion platzierte den Internetzugang in einen Raum voller alter Archivschränke, um so den Gegensatz zwischen dem physischen Ort und dem vernetzten virtuellen Archiv hervorzuheben.

⁴²⁰ Vgl. Ion Ippolito, »http://www« in: Schaffner/Winzen 1997, S. 157–164, hier S. 157 mit weiteren Referenzen, die aber nicht mehr online sind, zu Museum of Bad Art siehe: <http://glyphs.com/moba/>.

⁴²¹ Vgl. »Archiv Peter Piller« in: interarchive 2002, S. 309–313 sowie <http://www.peterpiller.com>.

aufnehmen, in Text und Bild fortführen und verästeln.[...] Ihre ironisch-fiktive Taxinomie von Basistypen umfasst Pragmatiker, Romantiker, Unglücksraben, Zyniker oder gemischte Typen (so genannte Aliasvarianten).«⁴²²

Das zweite Beispiel zum Topos des Index liefert Douglas Blau mit »Index aus ›The Naturalist Gathers‹« (1992–97).⁴²³ Diese Textarbeit, entstanden mit Verweis auf seine Fotoinstallation, die an Aby Warburgs Prinzipien des Bildatlases anknüpft, präsentiert einen komplexen wissenschaftlichen Index zu einem nicht-existierenden Sammlungskatalog, der aber aus dem Index als Permutation entstehen könnte, ähnlich dem »Poem-Schema« von Dan Graham (1966).⁴²⁴ Damit wird eine doppelte Strategie erkennbar: Zum einen wird ein Text nicht nur durch seinen textlichen Korpus ›gelesen‹, seinen eigentlichen Inhalt, sondern mehr noch durch seine Ränder wie den Anmerkungsapparat, die Bildauswahl, die Zitate und Verweise, das Impressum, den Einband bzw. Kontext bei einem Essay etc. Wissenschaftliche Texte präsentieren sehr bewusst diesen Apparat aus Subtext und Kontext. Das zweite Motiv ist darüber hinaus Indiz dafür, dass der Index nun, von seiner Referenzialität gelöst, zum Haupttext geworden ist.

Die Künstler ›befreien‹ die Bilder (Piller) wie die Worte (Blau) von ihrem ursprünglichen Indexikalität des Verweises auf eine ursprüngliche Ordnung, um sie so neu zu ordnen und einer neuen Lesart zu öffnen. Die Dinge werden so produktiv. Das Generative der Textapparate und die Logik der Bibliothek (als

⁴²² Katalogtext zu Groß in: Schaffner/Winzen 1997, S. 146. Siehe auch John Baldessaris »My Files of Movie Stills«: »shifting according to my needs and interests«, entwickelt ein sich immer wieder ändernder Index von Kategorien wie »A: attack, animal, animal/man, above, automobiles (left), automobiles (right)« ein gänzlich subjektives Panorama von narrativen Filmelementen und Motiven.

⁴²³ Siehe Schaffner/Winzen 1997, S. 72f. und 166f.

⁴²⁴ Dan Graham, »Poem«, März 1966:

»Schema for a set of poems whose component pages are specifically published as individual poems in various magazines. Each poem-page is to be set in its final form by the editor of the publication where it is to appear, the exact data in each particular instance to correspond to the fact(s) of its published appearance.

1. Using any arbitrary schematic (such as the example published here) produces a large, finite permutation of specific, discrete poems.

2. If a given variant-poem is attempted to be set up by the editor following the logic step-by-step (linearly), it would be found impossible to compose a completed version of the poem as each of the component lines of exact data requiring completion (in terms of specific numbers and percentages) would be contingently determined by every other number and percentage which itself in turn would be determined by the other numbers or percentages, ad infinitum.

3. It would be possible to ›compose‹ the entire set of permutationally possible poems and to select the applicable variant(s) with the aid of a computer which could ›see‹ the ensemble instantly.«
Online unter: <http://www.ubu.com/aspen/aspen5and6/poem.html>.

Speicher aller Verweisstrukturen) machen das Archiv zum Produzenten und zu einem Archiv potentieller Texte. Der Text und das Bild werden nicht mehr nur im Archiv abgelegt als ›Akte‹, sondern sie werden selber auch zum ›Akteur‹. Die Rede vom Wissensspeicher ist irreführend, wenn es sich vielmehr um einen Wissensgenerator handelt.

In künstlerischen Arbeiten werden die Operationen des Archivs ästhetisch, sinnlich erfahrbar. Trotz aller theoretischen Einwürfe, wie sie oben mit Derrida formuliert wurden, stellt sich die Frage, ob es mit den elektronischen Medien möglich ist, das Archiv nicht nur kritisch in seiner ideologischen Funktion oder poetisch als subjektiven Diskurs zu denken und zu präsentieren, sondern es mit seinen medialen Verschaltungen zwischen Text, Bild und Akustik an einen lebendigen Diskurs so anzuschließen, wie dies Benjamin schon für den Rundfunk gefordert hatte:

»Je mehr Lebendigkeit die Form, in welcher solche Bildungsarbeit vor sich geht, beansprucht, desto unabdinglicher ist der Anspruch, dass sie wirklich lebendiges Wissen, nicht nur eine abstrakte, unnachprüfbare, allgemeine Lebendigkeit entfaltet.«⁴²⁵

Die Politik des Archivs wird im folgenden weniger in seiner sozialen Prozessualität als vielmehr in seinen medialen Konstituenten erforscht, um so einen Beitrag zu einer Medienarchäologie zu leisten, die das Verhältnis von Medien/Apparaten/Programmen zu den lebendigen Diskursen mit Hilfe der Kunst jenseits der vorgegebenen Ordnungen und Schaltungen zu suchen.

4.3. Mediale Speicherungen: Übertragung und Verlust

Siegfried Zielinski ist einer der Historiker und Medienwissenschaftler in Deutschland, der wie kein zweiter die Archäologie der Medien in poetischen »Suchbewegungen« vorführt. Die Lebendigkeit seines Diskurses äußert sich im »Springen«, das er als die Bewegungsform bezeichnet, die der archäologischen Suche am ehesten entspricht und so Zeiten wie Orte, die untergründig verbunden sind, überbrückt. Sein Konzept der Archäologie setzt – mit Derrida, ohne ihn

⁴²⁵ Walter Benjamin, »Zweierlei Volkstümlichkeit. Grundsätzliches zu einem Hörspiel«, in: Benjamin 2002, S. 400–403, hier S. 401 (Ausführungen zu dem Hörspiel »Was die Deutschen lasen, während ihre Klassiker schrieben«).

allerdings dezidiert zu nennen – gegen das Herrschaftsprinzip des Archivs eine »(An)Archäologie«:

»Eine Geschichte wie diejenige des künstlerischen, des anderen technischen Visionierens ist nicht in Anführerschaft (avantgardistisch) zu schreiben. Sie muss sich die Möglichkeit offen halten, zügellos sein zu können. [...] Archäologie wie ich sie betreibe, hat keinen Fluchtpunkt, kein Telos, keine geistige Führerschaft. Ihre Suchbewegungen sind nicht geradlinig, sie können abweichen und müssen mitunter abbrechen.«⁴²⁶

Die Affinität zum künstlerischen Arbeiten lässt ihn einerseits Distanz halten zu den klassischen akademischen Theoriegebäuden und andererseits mit Sympathie die Arbeit von Apparatebauern, Tüftlern und Bastlern verfolgen. Damit ist er ein prototypischer Medienarchäologe und Exponent einer neuen Theorie, die sich in der Verknüpfung von Kunst- und Wissenschaftsgeschichte, Medienwissenschaft und Medientechnologie neu herausbildet. Die These hier ist demnach: Nur durch eine Kombinatorik dieser Theorien kann die Medialität von Kunst, also Kunst durch die Medien, in ihrer Komplexität erfasst werden.

Vor diesem Hintergrund müsste auch die Geschichte der Avantgarden des 20. Jahrhunderts in ihren medialen Aspekten neu konstruiert werden. So arbeiteten schon die revolutionären russischen Konstruktivisten an neuen Distributionswegen der Information bis hin zur Neukonzeption eines Buches als Bilderspeicher:

»The traditional book was torn into separate pages, enlarged a hundred-fold, coloured for greater intensity, and brought into the street as a poster. [...] If today a number of posters were to be reproduced in the size of a manageable book, then arranged according to theme and bound, the result would be the most original book.
The cinema and the illustrated weekly magazine have triumphed. We rejoice at the new media which technology has placed at our disposal.«⁴²⁷

Dem russischen Konstruktivismus lag die Dynamisierung der Distributionsprozesse ebenso am Herzen wie dem amerikanischen Kapitalismus, mit dem Unterschied, wie Lissitzky notiert, dass dieser die Poster spezifisch für den flüchtigen Blick des automobilen Betrachters in die Öffentlichkeit brachte. Während mit Borges die Welt noch ein Buch bzw. eine Bibliothek war, ist sie nun ein Bilderspeicher, der mobil wird.

⁴²⁶ Typoskript des Vortrags »Zur (An)archäologie der Kunst durch Medien«, ZKM Karlsruhe, 26. Oktober 1997.

⁴²⁷ El Lissitzky, »Our book«, Gutenberg Jahrbuch, 1926/27, zit. in: *Transform the world! Poetry must be made by all!*, Moderna Museet (Hg.), Stockholm 1969, S. 71.

Da die Bilder zu zirkulieren begannen, mussten sie aber auch wieder ›eingefangen‹ werden. 40 Jahre später imaginierte Nam June Paik ein »Center for Experimental Arts«, in dem er auch ein Videoarchiv vorsah (wie bereits erwähnt) und Stan VanDerBeek sein »MovieDrome« als den Ort einer universell verfügbaren Bildergalerie:

»When I talk of the movie-dromes as image libraries, it is understood that such *life-theatres* would use some of the coming techniques ... and thus be real communication and storage centers, that is, by satellite, each dome could receive its image from a world wide library source, store them and program a feedback presentation to the local community that lived near the center, this newsreel feedback, could authentically review the total world image ›reality‹ in an hour-long show.«⁴²⁸

Im Anschluss an Vannevar Bush und sekundiert von Marshall McLuhan hilft das Expanded Cinema der 1960er Jahre, die Welt als einen ungeheuren audiovisuellen Speicher zu sehen, den man heute tatsächlich als gigantisches Servernetz realisiert hat, das man mit Hilfe von Suchmaschinen durchforsten kann, sei es in künstlerischer oder in kommerzieller Hinsicht.⁴²⁹ Dieser Anschluss an die enzyklopädischen Maschinen im Netz, der Google-Effekt, wird in Kapitel 4.4. noch zu untersuchen sein. Doch bevor überhaupt das Netz in seiner Fülle von Informationen sich manifestieren konnte, musste zunächst der Schritt vom analogen zum digitalen Datenträger nachvollzogen werden, ohne dass den Akteuren die Parameter und zukünftigen Bedingungen medialer Speicherung klar sein konnten.

Der Beruf des Übersetzers leidet per definitionem an den Problemen der Übertragung von einer Sprache in eine andere, von einem kulturellen System in ein anderes, aber er kann auf der Basis der Sprache und des Textes Lösungen und Annäherungen probieren. Aber sind diese inhärenten Probleme von Übertragbarkeit bei der schlichten Kopie innerhalb eines Mediums nicht obsolet? Das darf genau mit guten Gründen bezweifelt werden angesichts der Unterschiede, die schon eine schlichte Analyse der Druckqualität zwischen

⁴²⁸ Stan VanDerBeek, »Culture Intercom, A Proposal and Manifesto«, *Film Culture* 40, 1966, S. 15–18, abgedruckt in: Gregory Battcock (Hg.), *The New American Cinema. A Critical Anthology*, New York 1967, S. 173–179.

⁴²⁹ Siehe die Microsoft-Firma Corbis, die die weltweiten Rechte an den 16 Millionen Fotos der Sammlung von Otto L. Bettmann hält; vgl. Ernst Schmiederer, »Alle Macht geht vom Bild aus«, in: *Ars Electronica* 98, *Information.Macht.Krieg*, Wien/New York 1998, S. 230–239. Einziger Konkurrent ist Getty Images mit ca. 30 Millionen Bildern.

Original und Kopie eines Textes zu Tage fördert.⁴³⁰ Müssen dann diese technischen Fehlerquellen nicht umso gravierender ins Gewicht fallen, wenn es sich um technische Übertragungen von einem Medium in ein anderes handelt? Hartmut Winkler identifiziert hier daher ein generelles Problem:

»Da alle herkömmlichen Medien u. a. durch ihre spezifische Materialität gekennzeichnet sind, wird man die These einer verlustfreien Übersetzbarkeit grundsätzlich in Frage stellen müssen.«⁴³¹

Die Medien sind insofern nicht allein vermittelnd, wie der Begriff suggeriert, sondern immer auch Teil des Problems. Dazu zählen die Generationsbrüche der Techniken (etwa die Schwierigkeiten von einem Videoformat auf das hochwertigere Umzukopieren), Übersetzungsschwierigkeiten (etwa beim Videostream im Netz), Inkompatibilitäten (beim Übergang von analog zu digital oder von einem Browser zum anderen), Zugriffsrestriktionen und Kostengrenzen, Trägheit der Rezeptionsstrukturen, das Veralten von Datenbeständen und vieles mehr. Informationsverlust, sichtbar beim analogen Band, das mit jeder Kopiergeneration an Auflösung und damit Informationsdichte verliert, findet also immer statt, nur die Geschwindigkeit der Ersetzung von medialen Standards hat in den letzten Jahrzehnten rasant zugenommen.

Das große Versprechen des Digitalen setzt genau hier ein: der Spirale des Verlusts Einhalt zu gebieten, sobald die Migration von Daten in neue Formate sich komplett im digitalen Bereich ereignen. Es handelt sich wohlgerne um ein Versprechen, dass seiner Einlösung noch bedarf, denn die Haltbarkeit digitaler Träger ist aller Wahrscheinlichkeit nach nicht besser als die früherer analoger Träger. Noch weiß niemand, wie lange die Beschichtung etwa einer DVD hält, denn dieses Haltbarkeit versprechende Medium ist noch keine 10 Jahre auf dem Markt, was für eine Langzeitbeobachtung eben nicht ausreichend ist. Immerhin ist dieses Versprechen insofern nicht utopisch, als eine rechtzeitige Umkopierung von digitalem zu digitalem Träger den Informationsverlust tatsächlich aufhalten

⁴³⁰ Vgl. die Konzept-Arbeit von On Kawara, »One Million Years – Past/Future«, die in gebundener Form, also Haltbarkeit versprechend, fotokopierte Seiten von Jahreskolonnen präsentiert und doch mit jeder dem Licht ausgesetzten Seite im Verlauf der Zeit an Inhalt verliert, da der Toner von fotokopierten Seiten bekanntlich nachlässt und so die Daten auf den Seiten zum Verschwinden bringen wird. Die Diskrepanz zwischen aufgewendeter Arbeit des Künstlers, um diese tausenden von Seiten zu produzieren, und Halbwertszeit des Mediums ist Teil des Konzepts. Jegliche Produktion ist am Ende vergänglich und die Dinge verschwinden, man kann nur diesen Prozess als solchen ausstellen.

⁴³¹ Winkler 1997, S. 76.

kann, unabhängig von der Halbwertszeit eines konkreten Trägers. Allein – die Trägheit der Institutionen und die konkrete Begrenztheit von Ressourcen widerstehen diesem theoretischen Postulat. Die prekäre Situation der Ungewissheit eines endgültigen Speichermediums ist ganz pragmatisch aber auch theoretisch ablesbar an der Bedeutung des ›Zwischenspeichers‹, der temporären Ablage, denn die Vision einer dauerhaften Speicherung lässt sich immer weniger mit der Realität in Einklang bringen. Zu viele Daten, zu viele Inkonsistenzen, zu viel Hybrides – die Probleme weiten sich aus auf die Begriffe, Schlagworte und Ablagestrukturen. Für Kunst, die sich prinzipiell gegen vorgefertigte Kategorisierungen sperrt oder die Unmöglichkeit von Kategorisierung zum Thema macht, gilt dies umso mehr. Sie operiert daher bevorzugt im intermedialen Feld des ›Zwischenspeichers‹.

Künstler wissen immer schon um die Zurichtung und Gefährdung von Dokumenten durch die Archivierung, wie es oben bereits angesprochen worden ist. Gleichzeitig schärfen sie auch unser Bewusstsein für den Eingriff, der in jeder Aktualisierung liegt: Der Beobachter ist Teil des Systems und insofern eine Determinante jeder Aktualisierung. Was bei Joachim Sauter und Dirk Lüsebrink der »Zerseher« (1992) ist⁴³² und heute bereits aufgrund veränderter Computerkonfigurationen nur noch in Fotodokumenten existiert, das ist bei Kirsten Weiberg und Richard Schütz die »D-Konstruktion von Erinnerung« (1995):

»Sie erstellten ein Hypertextarchiv mit Bild-, Text-, Tondokumenten zur jahrhundertealten Geschichte des Anti-Semitismus, jedoch nicht, um dieses Archiv per se zu präsentieren, sondern um die Gefahr des Verschwindens dieser Dokumente vor Augen zu führen – bereits Sekunden nach dem letzten Abruf eines Benutzers setzt ein Verfallsprozess durch Computerviren ein. Eine Benutzung aber verändert die Datenbank z. B. gemäß Abfrage, Auswahl und Vergleich und verweist so auf die subjektive Konstruktion bis hin zur Manipulation von Geschichte.«⁴³³

Diese kulturkritische Perspektive haben auch andere Künstler erfolgreich mit den Neuen Medien verbunden, siehe etwa Maurice Benayouns VR-Installation »World Skin« (1997) als Reaktion auf die Virtualität des ersten Golfkriegs, die

⁴³² Eine interaktive Installation mit einem Closed-Circuit-System, durch das die Augenbewegungen des Betrachters erfasst werden und zu einer progressiven Auflösung des digitalen Bildes (hier die Abbildung der »Mona Lisa« als Ikone der Kunstgeschichte) führt. Vgl. die Darstellung auf der CD-ROM in Frieling/Daniels 2000.

⁴³³ Stefan Iglhaut, »Interaktiv«, in: Schaffner/Winzen 1997, S. 174–176, hier S. 176.

ebenso mit der progressiven Löschung von Bildinformation durch den User operierte.

Wenn Bilder und besonders elektronische Bilder/Daten aber durch ihre Nutzung verändert werden (können), schrillen bei den Archivaren die Alarmglocken. Für sie bedeutet die Vorstellung, ihr Archiv im öffentlich zugänglichen Internet zu verorten, einen Widerspruch in sich. Was frei zugänglich ist und den Prozessen von ›copy and paste‹ keinen Riegel vorschiebt, riskiert, das Wuchern der Dokumente zu unterstützen, was letztendlich zu einer exponentiellen Entwertung der Arbeiten führen muss. Für die Archive entspricht dieser Prozess fatalerweise auch einer faktischen Entmachtung ihrer Kontrollfunktion.

Man kann die Präsenz des Betrachters als Voyeur kritisieren, aber man kann auch nach den Spuren der Benutzer in einer Datenbank fragen und danach, was dies für die Erzählung von Geschichte oder für die Konstruktion von Identität bedeutet (wie die Beispiele in Kap. 3.5. zeigen werden). Und auch die freie Verfügbarkeit von Texten, Bildern und Tönen im globalen Datenraum kann anders interpretiert werden. Nam June Paik hat nicht nur sein Bildmaterial auf Video permanent recycelt, er fördert auch die maximale Verbreitung seiner Werke. Pointiert formuliert: Je mehr Menschen in Kontakt kommen mit seinen Werken, desto größer ist die Wertschöpfung, zum einen durch das Ansteigen einer Rezeption in Form von Referenzen, Artikeln, Essays etc., zum andern durch die daraus folgende gesteigerte Wertschätzung des Kunstmarkts. Paik hatte schon 1966 die Vision einer umfassenden Videothek, die nicht nur alle seine Videoarbeiten umfassen würde, sondern diese und viele andere auch einem forschenden, kreativen Umgang mit Bildern zur Verfügung stellen würde, so dass ein der Literatur vergleichbares System von Konkordanzen entstehen würde. Dieser Traum ist zuerst durch den Videorecorder zuhause, heute aber noch mehr durch die Tauschbörsen im Internet eine reale Option geworden.

Die Alternative für die medialen Archive kann also nicht lauten, die Objekte vor dem Zugriff zu schützen oder sie andernfalls der Zerstörung anheim zu geben. Wenn Information aus der Perspektive der Gegenwart genutzt wird, bleibt sie lebendig, auch wenn sich ihre manifeste Form durch den Gebrauch ändern kann. Ihre latente Form, die semantische Ebene der Information, behält

dadurch jedoch ihre Wirkkraft im Gegensatz zu den Dokumenten, die nicht einer permanenten Neubewertung zugeführt werden und so in den Tiefen des Archivs endgültig verschwinden ohne Beziehung zur Oberfläche der Nutzer. Benjamin schreibt in seinen »Thesen zur Geschichtsphilosophie«, dass jedes Bild der Vergangenheit, das von der Gegenwart nicht als eines der Gegenwart erkannt wird, verloren ist.⁴³⁴ Die sicherste Methode, ein Werk an einen lebendigen Diskurs anzuschließen, ist, es zirkulieren zu lassen. Information zu konservieren, ist im medialen Archiv keine Frage des physischen Trägers, sondern der aktiven Vergegenwärtigung. Jeweils andere Aktualisierungen und Neuformatierungen sind Mittel dieser emphatischen Vergegenwärtigung. Diese Vektoren dynamisieren das mediale Archiv grundlegend.

Klonen von Information, verlustfreies Kopieren – ›droht‹ damit das Ende der Leerstellen und Brüche im Archiv? Die Maschinisierung von Migration und Transfer produziert jedoch Varianten, die sich überhaupt erst als identische Klons erweisen bzw. daraufhin geprüft werden müssen. Wenn schon beim einfachen Transfer von einem Textformat in ein anderes Formatierungsverluste verzeichnet werden, ist bei komplexeren Prozeduren wie dem Transfer von Videodaten umso mehr Vorsicht geboten. Da schließlich auch die Erfahrung der ersten rein digitalen Kunstprojekte im Netz schon vorgeführt hat, dass die Repräsentation immer von der je spezifischen Hardware- und Softwarekonfiguration abhängt, steht der Archivar selbst in der Domäne des Digitalen wieder vor dem Verlust einer ›ursprünglichen‹ Manifestation⁴³⁵ und zweifelt, ob ein frühes Netzprojekt unbedingt mit einem frühen Browser wie Mosaic präsentiert werden muss oder ob eine Darstellung auf einer aktuellen Plattform ›authentisch‹ ist.⁴³⁶ Die Wahrnehmung wird immer eine andere sein, was nicht zuletzt auch den veränderten Präsentationstechniken zu verdanken ist, sie muss aber deswegen nicht pauschal das Kunstwerk zerstören. Wenn aber das ›Objekt‹ allein dem

⁴³⁴ Walter Benjamin, »Thesen zur Geschichtsphilosophie: Über den Begriff der Geschichte«, in: *Gesammelte Schriften*, Bd. 1/2, Frankfurt/Main 1980.

⁴³⁵ Dass dies nur eine hypothetische Konstruktion sein kann, wird deutlich, wenn jedes Programm, das über Fernsehen, Radio, Internet oder andere mediale Kanäle distribuiert wird, am andern Ende auf eine andere Empfangskonstellation trifft und sich insofern immer schon in einer Vielfalt der technologischen Dispositive manifestiert.

⁴³⁶ Diese Diskussion hat in ähnlicher Form auch schon die Frühphase der Videokunst bis weit in die 1980er Jahre begleitet, als es um den Konflikt zwischen Low-Tech-Formaten und High-Tech-Kopien, zwischen Monitor und Projektor, zwischen Fernsehen und Galerie ging (siehe Kap. 2). Zu einer Überblicksdarstellung der Netzkunst vgl. Arns 2002 sowie die Interviews in Baumgärtel 1999 und 2002.

digitalen Raum entstammt und sich von einer indexikalischen Funktion der analogen, fotografischen Techniken gelöst hat, bleibt ein nagender Zweifel an der jeweils aktuellen Manifestation.

Mehr Leistung, mehr Prozessorleistung, höhere Geschwindigkeit, größere Arbeitsspeicher – all das sind Koordinaten, die unsere Wahrnehmung bedingen und der Umsetzung eines künstlerischen Konzepts förderlich oder hinderlich sein können. Die Übertragungskanäle in den Massenmedien und die Hardware beim ›Endverbraucher‹ sind Quell einer unendlichen Reihe von Störungen. Information ist ohne ›Rauschen‹ nicht denkbar. Allein der Künstler in der Galerie oder im Museum kann eine maximale Kontrolle ausüben.⁴³⁷ Aus diesem Konglomerat von je aktuellen Konditionen erwächst eine Pluralität paralleler und differenter Manifestationen im Kampf um die Aufmerksamkeit des flüchtigen Betrachters:

»Mediengeschichte wird erst dann zu einem dramatischen Vorgang, wenn klar wird, dass Neuentwicklungen die bestehenden Konstellationen tatsächlich beschädigen; erst die Einsicht, dass die beschränkte Lebenszeit auf die mögliche Fläche für den Medienkonsum begrenzt, macht die Tatsache zugänglich, dass die Medien um Lebenszeit, Aufmerksamkeit und Welt erschließende Funktion konkurrieren; dass auch bei der Erweiterung auf 500 Fernsehkanäle das Rezeptionsvolumen nicht wesentlich zunehmen wird [...].«⁴³⁸

Eine in den 1990er Jahren mit zunehmender Virtuosität verfolgte Strategie der Mediendesigner wie Künstler ist die aktive Einbindung des Betrachters/Besuchers in den Prozess der Rezeption durch Möglichkeiten zur Interaktion oder auch produktiven Partizipation. Das ›Werk‹ realisiert sich mehr und mehr als eine offene Struktur, die von einer Datenbank ausgehend Optionen für einen Text, einen Film, einen Sound bietet. Manchmal ist die Differenz erst mit der Zeit wahrnehmbar und die Form gewahrt. In Stan Douglas Computer gestützter Videoinstallation »Journey into Fear« (2001) läuft ein immer gleicher Film mit einer weiblichen und einem männlichen Protagonisten – nur die Tonspur, zufällig aus einer Datenbank von 30 Dialogmodulen kombiniert, produziert bis permanent andere Sinnzusammenhänge. Der Gegensatz von Narration und Datenbank, den Lev Manovich zum Paradigma unserer Kultur erhebt⁴³⁹, wird zumindest von

⁴³⁷ Auch wenn das Bewachungspersonal sich immer wieder das Recht nehmen wird zu intervenieren. Sie müssen schließlich mit dem Kunstwerk auf Zeit leben.

⁴³⁸ Winkler 1997, S. 189; vgl. Georg Franck zur Analyse der *Ökonomie der Aufmerksamkeit*, München u. a. 1998.

⁴³⁹ Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, MA., 2001.

Künstlern erfolgreich unterminiert, auch wenn die Untersuchungen zu den Bedingungen narrativer Konstruktionen im digitalen Bereich immer noch keine wegweisenden Modelle geliefert haben. Unbestreitbar ist jedoch die Datenbank zu einem enormen Generator von neuen kulturellen Ausdrucksformen geworden. Diesem Paradigma gilt daher der folgende Abschnitt.

4.4. Datenbank als kulturelle Form

Zwei künstlerische Datenbankprojekte sollen als Einstieg in diesen Abschnitt zitiert werden. Beide entstanden am ZKM und wurden in der CD-ROM-Edition »artintact« publiziert. Agnes Hegedüs' interaktive Arbeit »Things Spoken« fordert die Nutzer auf, in einer Datenbank persönlicher Memorabilia zu forschen und Objekte zu aktivieren. Dabei konnten zwei Erzählungen abgerufen werden: die eine der Besitzerin mit der Erzählung, wie sie zu dem Objekt gekommen ist und was es für sie bedeutet, die andere von einer zweiten Person, von nahe stehenden Freunden oder von der eigenen Familie, die ihre Sicht der Dinge, ihre äußere Interpretation eines solchen Objekts in Bezug auf die Besitzerin aussprachen. Damit waren zwei kategoriale Ebenen etabliert: die formale Verschlagwortung als ein Prozess oft absurder Meta-Information und die Kontextualisierung aus immer schon zwei verschiedenen Perspektiven. In einer Fortentwicklung dieser Arbeit als partizipative Installation konnten Besucher im Museum ein persönliches Objekt ihrer Wahl scannen lassen und dazu eine Geschichte erzählen, die aufgezeichnet und gespeichert wurde. Auf das wachsende Archiv der Objekte und ihrer Oral History konnte man gleichzeitig vor Ort auf einem Computer zugreifen.⁴⁴⁰ Aus dieser Datensammlung entstand so mit der Zeit eine Struktur von Relationen zwischen Dingen und Erzählungen, fragmentarisch, anekdotisch, dennoch aussagekräftig, jedoch ohne Kohärenz in Bezug auf ein Selbst des Sammlers.⁴⁴¹

⁴⁴⁰ Dies war eine Variante zu einer früheren CD-ROM-Arbeit von 1999, in der sie ihre persönliche Geschichte anhand einer Sammlung von Memorabilia sowie den dazu gehörenden mündlichen Erzählungen speicherte und nach realen wie auch absurden Kriterien klassifizierte.

⁴⁴¹ »Das ist also der Grund, weshalb alles, was keinen Platz in den menschlichen Beziehungen gefunden hat, auf die Gegenstände übertragen wird und weshalb der Mensch sich so gerne ihrer bedient, um sich selbst zu »sammeln«.« Jean Baudrillard zit. in Tjebbe van Tijen, »Die Künste des Selbst«, in: *artintact* 5, ZKM Karlsruhe, Ostfildern 1999, S. 73–93, hier S. 89.

Eine verwandte CD-ROM hat Eric Lanz mit »Manuskript« bereits 1994 realisiert. Während Hegedüs den Bedeutungshorizont eines Objekts beleuchtet, interessiert sich Lanz für die ›Sprache der Dinge‹. Durch die multimediale Umsetzung von Videomaterial in einen visuellen Text einer Bildtafel gelingt es ihm, eine exemplarische visuelle Geschichte des konkreten Gebrauchs von Handwerkzeug zu demonstrieren – ein in Zeilen angeordneter Text der visuellen Chiffren, die bei der Aktivierung Videosequenzen mit der Anwendung des Werkzeugs bereithalten. Als künstlerisches Projekt kommt es dabei ohne Verweisstruktur und Datenbank und ohne erklärenden begleitenden Text aus. Die Objekte werden weder identifiziert noch in den Kontext eingebettet, aus dem sie stammen. Während der berühmte Vorläufer enzyklopädischer Bildatlanten, der »Orbis Pictus« von Comenius, sich auf die erklärende Verbindung von Bild, Handlungsbeschreibung und alphabetischer Ordnung stützte, setzt »Manuskript« eine Art von visueller Topologie der Werkzeuge multimedial um. In der oft überraschenden Differenz zwischen äußerem Erscheinen und tatsächlichem Gebrauch liegt der auch poetische Reiz dieser Lektüre. Aufgrund der Verschaltung von Text und animierter Dinglichkeit erzielt Lanz eine Anschaulichkeit, die ein noch so reich bebildeter Lexikoneintrag nicht hätte erzielen können. Aber ist ›Anschaulichkeit‹ ein hinreichender Grund?⁴⁴²

»Things Spoken« und »Manuskript« sind zwei künstlerische Umgangsweisen mit dem Sammeln und Präsentieren von Daten, die in ihrem unterschiedlichen Ansatz doch zwei aufeinander bezogene zentrale Argumente verdeutlichen. Während die erste sich vor allem für die erzählerische Konstitution des Subjekts mittels der Dinge interessiert, führt uns »Manuskript« vor, dass es möglich ist, über die ikonografische Kunstgeschichte hinaus die topologische Konstitution einer objektiven Universalgeschichte des bewegten Bildes nicht nur zu denken, sondern auch exemplarisch umzusetzen. Die quantitative Beschränkung auf eine kleine, endliche Menge von ›Dingen im Gebrauch‹ könnte nun jenseits der begrenzten Ressourcen eines Künstlers in eine ebenso universale

⁴⁴² Ohne Heidegger zu folgen, soll an dieser Stelle doch seine Kritik der ›Anschaulichkeit‹ referiert werden: »Alles ›Wesen‹ ist in Wahrheit bildlos. Zu Unrecht fassen wir dies als einen Mangel. Wir vergessen dabei, dass das Bildlose und also Unanschauliche allem Bildhaften erst den Grund und die Notwendigkeit gibt.« Martin Heidegger, »Heraklit 1. Der Anfang des abendländischen Denkens« (1943), zit. in: Günter Helmes/Werner Köster (Hg.), *Texte zur Medientheorie*, Stuttgart 2002, S. 191.

Dimension erweitert werden. Das Institut für wissenschaftlichen Film (IWF) in Göttingen hatte tatsächlich das Projekt einer »Encyclopedia Cinematographica« als umfassende filmische Dokumentation von Bewegungsabläufen ab 1952 bereits angefangen, u. a. unter der Federführung des Verhaltensforschers Konrad Lorenz:

»Vorhanden sind ca. 4000 Filme aus diesem Bestand. Eine Matrix sollte die Bewegungsformen aller Gattungen erfassen und diese exemplarisch als Bewegungspräparate von ca. zwei Minuten Länge darstellen. Es war die Idee, anstelle von gestalteten Filmen sehr reduzierte Themenstellungen auf Film zu bannen. [...] Zum Beispiel: Wie läuft ein Pferd? [...] Die Struktur war die einer Matrix: Sämtliche Spezies, die es auf der Welt gibt, und dann sämtliche Bewegungsarten, zu denen sie fähig sind [...].«⁴⁴³

Die Hybris eines solchen Unterfangens wird in dem Moment erkennbar, wo die beteiligten Forscher von ihren »Kinematogrammen« als »Präparaten« sprechen. Der Gründer des Projekts, Gotthard Wolf, dachte tatsächlich auch an hunderttausende von solchen »Präparaten«, um damit universal Bewegungen klassifizieren zu können:

»Wo der vergleichende Anatom einen Knochen aus der Schublade oder ein Organ aus dem Formoglas holt, greift der vergleichende Verhaltensforscher zur Filmrolle, auf der die Bewegungsweisen konserviert sind.«⁴⁴⁴

Das Projekt einer Datenbank visueller Lexeme musste zwangsläufig an diesem enzyklopädischen Anspruch quantitativ scheitern. Darüber hinaus ist aber auch schon vom Ansatz her eine derartige lexikalische Isolation von Bewegungsabläufen kein probates Mittel zur Erforschung der kontextuellen Konstitution von ›Verhalten‹ und Wirklichkeit. So wie die Grammatik keine Aussagen über Sprache im Gebrauch und kontextuelle Semantik zulässt, können »Kinematogramme« auch nicht den Bereich einer beschränkten visuellen Syntax überschreiten.⁴⁴⁵ Die Frage wäre also dahingehend zu stellen, wie die für eine Datenbank notwendige Isolation von Einheiten gleichzeitig in einen erweiterten Kontext inhaltlich wie medial einzubetten wäre. So ist die Vision doch

⁴⁴³ Christoph Keller, »Archives As Objects As Monuments«, in: Wolfgang Ernst/Stefan Heidenreich/Ute Holl (Hg.), *Suchbilder. Visuelle Kultur zwischen Algorithmen und Archiven*, Berlin 2003, S. 46–51, hier S. 49. Eadweard Muybridge und Etienne Jules Marey waren die ersten, die Bewegungsabläufe analysierten, um das Unsichtbare zu sehen. Marey operierte dabei sowohl grafisch als auch filmisch, vgl. <http://www.expo-marey.com>.

⁴⁴⁴ Wolfgang Wickler in »Research Film« 1964, zit. in Keller 2003, S. 50.

⁴⁴⁵ Als ein zeitgenössisches Beispiel für eine Ikonografie der elektronischen Medien sei hier Julian Rosefeldt zitiert, der eine Bilderstrecke zu Gesten in TV-Soap Operas publiziert hat, siehe Ernst/Heidenreich/Holl 2003 (Farbteil).

bestechend, an einem Lexikon zu arbeiten, dass zeitbasierte Dokumente umfasst und möglicherweise auch dynamisch konfiguriert ist.

Text und bewegtes Bild stehen nicht mehr nebeneinander, sondern sind konkret im jeweils anderen Medium verankert. Multimediale lexikalische Strukturen, eingebettet in kontextuelle Bezüge, die nicht zuletzt auch die unterschiedlichen Funktionen von wissenschaftlichen und künstlerischen Bildern berücksichtigt⁴⁴⁶, würden zumindest in Bezug auf die Medienkunst eine sehr viel genauere Rezeption der Arbeiten ermöglichen. Multimediale Prozesse könnten so auch multimedial dargestellt und vermittelt werden. Mit den Möglichkeiten multimedialer Plattformen ergibt sich also die Chance, das Material eines Mediums in ein anderes so zu übersetzen, dass es als visuell wie textlich lesbar wird, ohne aber wie bei den Printmedien zwangsläufig eine unveränderbare, endgültige Definition transportieren zu müssen. Die Modularität der Plattform ermöglicht das lexikalische Update wie die Neubewertung von Zusammenhängen, ohne gleich die Geschichte neu schreiben zu müssen. Voraussetzung dazu ist die Erstellung einer relationalen und Objekt bezogenen Datenbank.

Die Datenbank, darauf hat Lev Manovich hingewiesen, ist die kulturelle Form des 21. Jahrhunderts:

»After the novel, and subsequently cinema, privileged narrative as the key form of cultural expressions of the modern age, the computer age introduces its correlates – the database.«⁴⁴⁷

Eine Ansammlung von Objekten und Datensätzen werden einer Reihe von Operationen unterzogen, um sie jeweils neu zu ordnen und darzustellen. Die Datenbank liefert keine präfigurierten Ordnungen, sondern Listen und Präferenzen der Anordnung, was nach Manovich einem zentralen Paradigmenwechsel gleich kommt. Während in der traditionellen Theorie die syntagmatische Ebene eine explizite Narration präsentiert und die paradigmatische Ebene von Wahlmöglichkeiten (an narrativen Formen) nur implizit vorhanden war, so dreht sich das Verhältnis im Computerzeitalter und

⁴⁴⁶ Vgl. Boehm 2001, S. 52f.

⁴⁴⁷ Manovich 2001, S. 218; vgl. insbes. Kap. 5: »The Forms«, zuvor bereits 1998 im Internet veröffentlicht als »Database as a Symbolic Form«, online unter: <http://www.manovich.net>.

mit den neuen Medien nun um: die Optionen sind explizit, die daraus resultierenden Narrationen aber nur noch implizit vorhanden:

»Database (the paradigm) is given material existence, while narrative (the syntagm) is dematerialised. Paradigm is privileged, syntagm is downplayed. Paradigm is real; syntagm virtual.«⁴⁴⁸

Manovich führt eine ganze Reihe von Kunstwerken zur Stützung seiner These ins Feld, von Dziga Vertov bis Peter Greenaway – und ist selbst als Autor jüngst mit einem Konzept des zufallsgenerierten Datenbank-Kinos, »Soft Cinema« (2002), in Erscheinung getreten.⁴⁴⁹ Aber man muss nicht die globale Medienproduktion scannen, ein Blick auf den heimischen Rechner genügt schon, um die These von Manovich bestätigt zu finden. Der Rechner bildet die Bibliothek als ein Tool unter anderen auf dem Bildschirm (dem »Desktop«) ab. Auf jedem Heimrechner sind »Libraries« und »Bildarchive« vorinstalliert, denn die Nutzer konsumieren und produzieren inzwischen massenhaft auch Bilddateien. Die Einübung in die Arbeit mit dem Computer beginnt nicht bei der Erstellung von Dateien, sondern beim Erlernen der Möglichkeiten von Verweisstrukturen und Ablagesystemen innerhalb der Universalmaschine Computer.

Eine subjektive Sammlung von Dingen kann mit ihrem Sammler untergehen – man denke nur an die berühmte Schlusszene von »Citizen Kane«, in der die persönliche Ansammlung von Souvenirs nach dem Tod des Medienzaren sich den erstaunten Journalisten in seiner ganzen Leere als Krempel präsentiert. Die Dinge sprechen nicht mehr, sie hatten ihren Wert nur in der Erinnerung des Sammlers. Im Unterschied zu einer heimischen Bibliothek, die immer als Extension des Besitzers eine für ihn subjektiv transparente Struktur hat, auch wenn dies die manchmal vergebliche Suche nach einem Titel nicht ausschließt, ist ein öffentliches Archiv immer schon jenseits subjektiver Kriterien konzipiert und daher ohne Datenbank nicht mehr denkbar. Wird die Datenbank für eine größere Öffentlichkeit zugänglich gemacht (als Intranet oder im Internet), können die multimedialen Objekte zwar auch Müll produzieren, zugleich aber auch auf eine vielfältige Praxis der Einordnung, Bewertung und Intervention stoßen. Die Vernetzung als dynamische Produktionsstruktur bietet dadurch eine

⁴⁴⁸ Manovich 2001, S. 231.

⁴⁴⁹ »Soft Cinema« 2002, in Kooperation mit Andreas Kratky.

Potenzierung von Sinn – womit selbstverständlich die Kehrseite mitgedacht ist, dass der Sinn auch wieder in überkomplexen Unsinn umschlagen kann.

Dieser Prozess der 1990er Jahre hat zu dem scheinbaren Paradox geführt, dass die ›Generation Google‹, also die mit dem Computer aufgewachsene Generation, nur noch die Dinge als relevant anerkennt, die sich im Netz finden lassen. Dies hat noch nicht abzusehende Konsequenzen für unser kulturelles Erbe und dessen Vermittlung. Die Bibliothek verliert an kultureller Bedeutung und wird zu einem Refugium von ›special interests‹, indem sie zu einem Tool auf dem Desktop neu konfiguriert wird und als Präsenz im realen Raum von der kulturellen Wirkungsmacht der multimedialen Datenbanken im virtuellen Raum überboten wird. Eine dieser Konsequenzen wird sein, dass die Verschaltungen multimedialer Art auch zwischen Buch und Computer, zwischen Bibliothek und Internet funktionieren werden.

Das mediale Archiv (und nicht nur die Datenbank) ist das ›Backbone‹ der globalisierten Kultur und konkreter Ausdruck der Tatsache, dass die Menschen in der bereits zitierten »Ära des Bildertausches« (Gene Youngblood) leben. Insofern ist das Internet auch nicht Ausdruck einer Krise der Bildlichkeit, wie Hartmut Winkler 1997 in »Docuverse« noch angenommen hatte. Der »iconic« oder »pictorial turn«, wie ihn William J. Mitchell und Gottfried Boehm⁴⁵⁰ Mitte der 1990er Jahre als Antwort auf den »linguistic turn« des amerikanischen Philosophen Rorty diagnostiziert haben, ist im Boom der neuen Medien, der Omnipräsenz der technischen Bilder in den Naturwissenschaften, aber auch in dem expandierenden Gebrauch von digitalen Kameras, Webcams, MMS und anderen Bildgeneratoren offensichtlich und füllt so die immer weiter wachsenden Speicher der Rechner. Der physische Akt des Speicherns ist so einfach und schnell durch einen Click erledigt, dass die inhaltlichen Entscheidungen archivarischer oder kuratorischer Art aufgeschoben werden, zumindest solange, bis die Festplatte voll ist oder sich mit einem kompletten Crash des Problems entledigt. Und doch können die wenigsten Nutzer angeben, wozu sie die Daten

⁴⁵⁰ William J. Mitchell, *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, Cambridge, MA., 1995; Gottfried Boehm verschiedene Veröffentlichungen, zuletzt »Zwischen Auge und Hand«, in: Bettina Heintz/Jörg Huber (Hg.), *Mit dem Auge denken. Strategien der Sichtbarmachung in wissenschaftlichen und virtuellen Welten*, Edition Voldemeer Zürich, Wien/New York 2001, S. 43–54.

aufbewahren.⁴⁵¹ Eine der Antworten könnte sein: um sie wieder loszuschicken in die endlose Zirkulation der Zeichen im Netz. Die Daten selbst werden zu bloßen Hüllen für die Intensitäten des Austauschs unter Produzenten. Sie bekommen also einen Tauschwert, nicht nur einen Gebrauchswert.⁴⁵²

Wenn mehr Bandbreite und größere Speicher die Datenmenge erhöhen, wird das Maschine-zu-Maschine-Processing notwendig, um filtern und sortieren zu können. Das führt zu einer exponentiell steigenden Kurve der Informationsmenge, die nur mit ›intelligenten‹ Tools zu bewältigen ist.⁴⁵³ Für Manovich ist denn auch die Automatisierung neben dem binären Code sowie der Variabilität und Modularität eines der Prinzipien der »Sprache der neuen Medien«. Es bleibt zu fragen, wie bei aller Modularität und Variabilität dennoch Kohärenz erzeugt werden kann? Mehr und mehr haben sich im Laufe der 1990er Jahre die potenten Suchmaschinen (von Lycos zu Google) als die eigentlichen ›Strategen‹ des New Media Booms erwiesen. Sie ermöglichen eine Navigation im immensen Datenraum, die in dieser Form noch nie da gewesen ist. Es ist der ›Antenne‹ der Künstler zu verdanken, dass sie diese Entwicklung meist früher als andere erkennen und auf sie, schon bevor ihre ganze Tragweite zu erkennen ist, mit eigenen Gegen-Strategien antworten.⁴⁵⁴

Können Algorithmen aber auch eine komplexe semantische Indizierung der Daten leisten? Textinformation kann algorithmisch umfangreich aufgearbeitet werden, aber können Algorithmen auch sinnvolle Indizes zu Bildern erstellen? Wenn heute schon die Errechnung von 3D-Formen aus fotografischen Daten eine übliche Praxis ist, wäre das nicht auch für die Errechnung von semantischen

⁴⁵¹ Dass der Begriff der ›Festplatte‹ ein Euphemismus der Beständigkeit ist, sei hier nur angemerkt.

⁴⁵² Die Parallelitäten zwischen Daten und Kapital, wie es die Rede von Tausch- und Gebrauchswert nahe legt, näher zu untersuchen, wäre ein eigenes lohnendes Unterfangen.

⁴⁵³ Ohne allein das immer dringender werdende Problem der SPAM-Mails und Viren zu berücksichtigen, entsteht schon durch unser eigenes Handeln ein Datenmüll, der entsorgt werden muss – und mit den Dienstleistungen von Künstlern wie Blank&Jeron entsorgt werden kann: »Dump Your Trash«, das uns den Service anbietet, Websites in Stein zu verewigen, oder »Re-Mail«, das (unerbetene oder unerwünschte) Emails anderen Nutzern im Netz zur Verfügung stellt, damit sich auf diesem Wege vielleicht jemand findet, der zu einer Antwort bereit ist, stellen die ironische wie lakonische Antwort auf unser Problem dar. Siehe die Homepage von Blank&Jeron: <http://sero.org>. Ähnlich, wenn auch weniger konzeptuell, entsorgt Mark Napier mit »Landfill« Websites zu einer dadaistischen Bildcollage: <http://www.potatoland.org/landfill>.

⁴⁵⁴ Cornelia Sollfranks »Net Art Generator« (1999) ist ein automatischer Generator für Netzkünstler, der anhand verschiedener Programme das Web durchsucht nach Bild- und Textmaterial für eine dekonstruktivistische Produktion von Netzkunst: <http://www.obn.org/generator>. Vgl. aber auch noch einmal Christophe Brunos »non-weddings« (2002) in Kap. 3.3.6.

Bezügen zwischen Daten realisierbar?⁴⁵⁵ Gibt es die Aussicht auf einen automatischen Archivar oder muss der automatisch indizierte und verschlagwortete Datensatz noch vom Auge des Experten kontrolliert werden? Da auch ›die Schreibmaschine mitschreibt‹ (Kittler) und die technischen Systeme also das Material allererst produzieren, dass sie nur zu erfassen vorgeben, welche Auswirkungen hat dies auf die Bildbeschreibung, wie sie bis heute in der Kunstgeschichte vorherrscht? Der Verdacht drängt sich auf, dass nur die Bilder technisch beschrieben werden können, die zuvor mit den nötigen technischen Parametern produziert wurden – eine Folge der »Illusion einer universalen (weil technizierten) Lesbarkeit der Bilder«?⁴⁵⁶

Mit all diesen Fragen im Hintergrund rückt also das Phänomen der Navigation und des Kartografierens (des ›Mappings‹) des virtuellen Raums, aber auch des Bildes wie des Textes in den Mittelpunkt.

4.5. Navigation und Mapping

Es mag eine Tautologie erscheinen zu behaupten, dass Computer nur die Daten erfassen können, die bereits digitalisiert sind und somit bereits in berechenbarer Form vorliegen. Es lohnt sich aber, diese Tatsache immer wieder ins Gedächtnis zu rufen, wenn man sich mit den Transformationsprozessen befasst, die mit der Digitalisierung einhergehen. Diese Vorbemerkung soll wiederum nicht kulturkritisch als Mahnung das Folgende entwerten, sondern schlicht den performativen Aspekt akzentuieren, wenn im Laufe der 1990er Jahre eine ganz neue Generation von Programmierern und Künstlern nach Algorithmen forscht, die auf dem Wege einer neuen Darstellung auch zu neuen Lesarten alter Phänomene kommen. Das Thema Datenvisualisierung ist zu umfangreich, um hier in toto abgehandelt zu werden. Daher fungieren die Begriffe Mapping und Navigation, also der Prozess des Erstellens einer Karte bzw. der Überlagerung von zwei verschiedenen Flächen sowie die Erkundung eines Raums (die Wegstrecke), als zwei komplementäre Weisen der »Kunst des Handelns« (Michel

⁴⁵⁵ Als ein Beispiel unter vielen sei verwiesen auf die Fotogrammetrie der ETH Zürich, siehe Armin Grün, »Von der digitalen zur virtuellen Welt«, in: Heintz/Huber 2001, S. 79–93, hier S. 90f.

⁴⁵⁶ Gabriele Werner, »Das technische Bild«, ebd., S. 367–382, hier S. 378.

de Certeau)⁴⁵⁷, die hier als miteinander verwobene Motivstränge im Datenraum zunächst anhand einiger historischer Wegmarkierungen eingeführt werden.

Die Archäologie der Wissensgesellschaft hat schon für die Zeit um 1800 nachgewiesen, dass es zu einer ungeheueren Informationsflut kam, die von der Statistik zu verarbeiten war. Genau in diesem Zeitraum etablierten sich die grafischen Techniken als neue Formen der Wissensinszenierung, wie an den Arbeiten des Schotten William Playfair und des Deutschen August F. W. Crome erkennbar wird.⁴⁵⁸ Beide setzten schon damals auf eine farbenreiche Kartografie, die den wahrnehmungspsychologischen Erkenntnissen Rechnung trug und sich bis heute als Standard der Datenvisualisierung etabliert hat. Edward R. Tufte, der amerikanische Doyen in diesem Gebiet, hat in seinen Publikationen seit 1983 die Summe der Erfahrungen als Grafikdesigner in der Erstellung von Visualisierungen und Karten formuliert.⁴⁵⁹ Dabei konfrontiert er das modernistische Dogma des »less is more« (Mies van der Rohe/Roberto Venturi) mit dem Dogma der Datenvisualisierung »less is a bore« (weniger ist langweilig), wobei er hinzufügt: »For non-data ink, less is more«, »for data-ink, less is a bore«. Seine Kriterien für eine gute Datenvisualisierung sind zum einen grafischer Natur, zum andern aber fokussiert auf die Effizienz, die nur durch eine genügend große Datenmenge erzielt werden kann:

»Well-designed small multiples are inevitably comparative; deftly multivariate; shrunken high-density graphics based on a large data-matrix drawn almost entirely with data-ink; efficient in interpretation; often narrative in content; showing shifts in the relationship between variables as the index variable changes (thereby revealing interaction or multiplicative effects).«⁴⁶⁰

In welcher Form die Karte aber nicht nur vom Design, also von der künstlerischen Gestaltung, sondern auch vom Nutzer und vom Gebrauch dynamischer Darstellungsoptionen abhängt, können gerade künstlerisch/wissenschaftliche Anwendungen verdeutlichen. Die Möglichkeiten nicht nur der maschinell-

⁴⁵⁷ Vgl. die Ausführung zu der Unterscheidung zwischen »Karte« und »Wegstrecke« bei Michel de Certeau, »Kunst des Handelns«, in: Bianchi/Folie 1997, S. 132–139.

⁴⁵⁸ So berichtete Karl Hildebrandt (Potsdam) auf einer Berliner Tagung des DFG-Projekts »Öffentlichkeit und Erfahrung« 2003.

⁴⁵⁹ Ein im europäischen Kontext zentraler Vorläufer war Otto Neurath; vgl. auch Rudolf Arnheim, *Visual Thinking*, University of California Press, 1969 (Neuaufgabe 1995).

⁴⁶⁰ Edward R. Tufte, *The Visual Display of Quantative Information*, Cheshire 1983 (Neuaufgabe 1995), S.191. Für die Kartografen wiederum ist maßgeblich: Jacques Bertin, *Graphische Semilogie, Diagramme, Netze, Karten*, Berlin 1983.

algorithmischen Generierung von Karten, sondern auch ihre Repräsentation in elektronischer Form unterstützen die nur temporäre Stabilität der Karte, die sich damit als ein flüchtiger Punkt in der Zeit manifestiert.

Die Liste von Kunstwerken, die sich mit dem Thema Karte befassen, um Ereignisse und Handlungen aufzuspüren und sich topografisch zu verorten, ist in verschiedenen Publikationen ausführlich vorgestellt worden und die Vorstellung einer »Strategie befreiter Kartografie« formuliert haben⁴⁶¹, ohne dass sich ein spezifischer Blick auf den Zusammenhang zur Digitalisierung und elektronischen Vernetzung hergestellt wurde. Dies ist umso erstaunlicher, als die Skalierung, also die Veränderlichkeit des Maßstabes, in direkter Analogie zur Zoomfunktion optischer Techniken zu sehen ist, die heute, wenn noch nicht digital produziert, so doch immer schon digital und telematisch übermittelt und gesendet werden. Diesen Zusammenhängen soll daher der folgende Schwerpunkt dienen. Er wird dies weniger in Bezug auf die Praxis der Geografen heute tun, sondern spezifischer anhand der künstlerisch-algorithmischen Kartografierung von Texten und Bildern, so dass sich von hier aus wieder Rückbezüge zum 2. Kapitel ergeben.

Kartografierung von Text

Ein klassischer literarischer Text von Shakespeare wird zwar unterschiedlich interpretiert, aber immer nur textlich linear dargestellt. Eine Analyse des Textes findet nur auf der Metaebene der Interpretation statt. Was wäre nun, wenn der Text sich in einer anderen Form manifestieren würde? Ein erstes Beispiel befasst sich daher mit den verschiedenen Aggregatzuständen, die ein Text annehmen kann. Benjamin Fry hat mit der Software »Valence« ein eben solches Programm realisiert, das Algorithmus und Narration in einen frappierenden, neuen Zusammenhang bringt:

»Die Fähigkeit, dass Elemente sich selbst organisieren können, ermöglicht einen Entstehungsprozess. Durch die Interaktion vieler autonomer Prozesse entsteht Struktur. ›Valence‹ von Benjamin Fry liest den Text eines Buchs

⁴⁶¹ Vgl. Michael Glasmeier, »Die Teppiche des Johannes Vermeer« in: Stephan Berg/Martin Engler (Hg.), *Die Sehnsucht des Kartographen*, Kunstverein Hannover, Hannover 2003, bes. S. 140f.; vgl. auch Robert Storr (Hg.), *Mapping*, Museum of Modern Art, New York 1994, und Paolo Bianchi/ Sabine Folie (Hg.), *Atlasmapping. Künstler als Kartographen. Kartographie als Kultur*, Wien 1997 sowie Horst Bredekamp/Birgit Schneider/Gabriele Werner (Hg.), *Bildwelten des Wissens. Kunsthistorisches Jahrbuch für Bildkritik*, Bd. 1.1, Berlin 2003.

Wort für Wort und ordnet jedes anhand eines Regelsystems räumlich an. Durch die Beziehungen verschiedenster Wörter im Text entsteht ein komplexes Gebilde.«⁴⁶²

Benjamin Fry selbst sieht dies als nur eine von vielen möglichen, dynamischen Darstellungen von großen Datenmengen:

»I'm interested in building systems that create visual constructions from large bodies of information. The methods used in designing static chunks of data: charting, graphing, sorting and the rest (see the books by Tufte for the complete run-down) are well understood, but much interesting work remains in finding models and representations for examining dynamic sources of data, or very very large data sets. For this work, I'm employing behavioral methods and distributed systems which treat individual pieces of information as elements in an environment that produce a representation based on their interactions. Valence is a software experiment that addresses these issues.«⁴⁶³

Die Interaktion zwischen Elementen ist die entscheidende konzeptuelle Differenz. Ein rekursiver Prozess entsteht zwischen: Bild wird Text (Code) und Text wird Bild. Der Effekt ist eine visuelle Lesbarkeit eines linearen Textes in räumlicher Form. Ein algorithmischer Agent läuft den Text ab und zeichnet seinen Weg grafisch auf. Eine Art von Software-Skulptur aus Text entsteht und kann mit anderen grafischen 3D-Formen ›auf einen Blick‹ verglichen werden. Man könnte dieses dynamische Objekt aber auch als eine besondere Form der Kartografierung eines Textes beschreiben.⁴⁶⁴ Für jeden Kartografen ist es immer diese doppelte Bewegung, die ihn fasziniert: anhand einer Karte eine virtuelle Reise zu unternehmen und anhand einer Karte den Abgleich ›vor Ort‹ zu machen, also sich mit der Karte im physischen Raum zu bewegen.

Was »Valence« Wort für Wort darstellt, wird in einem der wohl meist zitierten Mapping-Projekte im Netzkunstabereich: »Web Stalker« des

⁴⁶² Casey Reas, »Medien programmieren«, in: Ars Electronica (Hg.), *Code*, Linz 2003, S. 180–185, hier S. 184. Casey Reas hat zusammen mit Benjamin Fry die Software »proce5sing« am MIT in Boston entwickelt.

⁴⁶³ Benjamin Fry zum Konzept: »The program reads the book in a linear fashion, dynamically adding each word into three-dimensional space. The more frequently particular words are found, they make their way towards the outside (so that they can be more easily seen), subsequently pushing less commonly used words to the center. Each time two words are found adjacent in the text, they experience a force of attraction that moves them closer together in the visual model.

The result is a visualization that changes over time as it responds to the data being fed to it. Instead of less useful numeric information (i.e. how many times the word 'the' appeared), the piece provides a qualitative feel for the perturbations in the data, in this case being the different types of words and language being used throughout the book.« <http://acg.media.mit.edu/people/fry/valence/>.

⁴⁶⁴ Ganz ähnlich operiert »TextArc« von Bradford Paley: <http://www.textarc.com>

Künstlerkollektivs I/O/D von 1997 als grafische 2D-Struktur visualisiert.⁴⁶⁵ Die statische Linkstruktur einer beliebigen Website kann mit diesem alternativen Browser auf eine abstrakte Weise so dargestellt werden, dass ein Bild entsteht, das wiederum mit anderen Gebilden vergleichbar wird. Korrelationen werden auf einen Blick erkennbar und eine visuelle Komparatistik erscheint am Horizont.

Eine weitere Software-Entwicklung von Benjamin Fry verschiebt den Akzent von Text zu Kontext und befasst sich mit dem Problem der Veränderbarkeit von Code in der Zeit:

»Anpassung ist die Fähigkeit, sich zu ändern. Damit Software sich anpassen kann, braucht sie eine Darstellung ihrer selbst und muss sich ihres Kontextes bewusst sein. Die Software *Anemone* von Ben Fry kann ihre Dichte selbst überwachen und ihre Struktur ›stutzen‹, um im Gleichgewicht zu bleiben. *Anemone* visualisiert die Zugriffe auf die Website. Im Lauf der Zeit entfernt das Programm aus der Fülle der Daten einzelne Abschnitte, damit neue wachsen können und die Lesbarkeit der Information nicht beeinträchtigt wird.«⁴⁶⁶

Für die Argumentation ist hier nicht relevant, nach welchen ästhetischen Kriterien »Anemone« operiert, viel wichtiger ist der Begriff der dekonstruktiven Lesbarkeit. Was für den linearen Text die allgemeingültige Konvention der Zeilenstruktur ist, bedeutet für den Datenraum eine ungleich schwieriger zu standardisierende Form. Die wahrnehmbare, lesbare Verteilung von Information in Raum und Zeit ist Voraussetzung für die Balance zwischen Nicht-Information und Zuviel-Information.⁴⁶⁷ Fry zerstört die Linearität des Textes, um eine andere Textform zu konstruieren, die rein gar nichts mit früheren literarischen Techniken wie dem Cut-up etwa zu tun hat, sondern mit der einfachen quantitativen Analyse des Textes. Ist dies denn ein relevantes Kriterium für die Interpretation von Texten? Als alleiniges Merkmal sicher nicht, aber als ein Tool der Komparatistik könnte es zu einer visuellen ›Signatur‹ eines Textes herangezogen werden. Dies ist wesentlich ein Prozess der Verdichtung von Information.

⁴⁶⁵ [Http://www.backspace.org/iod/](http://www.backspace.org/iod/)

⁴⁶⁶ Reas 2003, S. 184.

⁴⁶⁷ Vgl. dazu die Fotoarbeiten von Hiroshi Sugimoto aus seiner Kino-Serie (seit 1978), in der die Blende einer Fotokamera, die auf eine Kinoleinwand gerichtet ist, so lange offen bleibt, wie der Film dauert. Das Ergebnis ist ein leerer Kinosaal, erleuchtet vom blendenden Weiß der Filminformation, die Frame für Frame einen fotografischen Abdruck auf dem Negativ hinterlassen hat, so dass der ganze Film ›gespeichert‹ ist, aber eben nicht mehr lesbar. Wäre dies ein digitales Composite aus allen Einzelbildern, wäre diese Lesbarkeit maschinell erhalten!

Wer verstehen will, muss verdichten, das Zuviel an Information filtern, Daten aussortieren; wer sich erinnern will, muss zuvor vergessen. Norbert Bolz formuliert diesen Sachverhalt so. »In der Datenflut der Multimedia-Gesellschaft kann ›Mehrwert‹ nur heißen: weniger Information.⁴⁶⁸ Die mitschwingende Katastrophenmeldung im Begriff Datenflut verdeckt eher den Kern der universalen Aussage und verknüpft diesen Prozess in unscharfer Weise mit den Medien per se. Für die Kartografie wiederum hat Tufte vermerkt, ist es die Verdichtung der grafischen Mittel bei hoher Datenmenge die über den Informationswert der Karte entscheidet. Richtig ist in beiden Fällen, dass erst in der Konstellation von neuen Daten und bekannter Topografie ein Mehrwert an Information zu finden ist.

Der Cursor, dessen Blinken zur Texteingabe auffordert, gehört zu den Elementen des elektronischen Schreibprozesses, die Appelcharakter haben. Als Trennstrich verkörpert er den Ort zwischen Zeichen und Leere, in einem Interface aber auch den Ort des Anfangs: hier ist eine Eingabe möglich – denn dies ist nicht selbstverständlich. Eine leere Seite kann auf viele Weisen gefüllt werden. Dass der Schreibprozess aber an der Konstruktion einer Wohnung teilhat, ist nicht nur neu, sondern auch irritierend. Jeder getippte Satz wird in der Software-Kunst von Marek Walczak und Martin Wattenberg zu einem Generator eines »Apartments«, so der Titel der Arbeit. Ein beliebige Wortfolge wie »Sex and the City«, um eine beliebte amerikanische TV-Serie zu zitieren, wird in semantische Einheiten übersetzt, die wiederum einem Grundriss einer Wohnung zugeordnet werden: ›Sex‹, wie könnte es anders sein, zum »Bedroom«, ›city‹ aber – und das ist schon eine interpretierende Semantik – zum »Window«:

»The architecture is based on a semantic analysis of the viewer's words, reorganizing them to reflect the underlying themes they express. The apartments are then clustered into buildings and cities according to their linguistic relationships.

Each apartment is translated into a navigable three-dimensional dwelling, so contrasting between abstract plans/texts and experiential images/sounds.

Apartment is inspired by the idea of the memory palace. In a mnemonic technique from a pre-Post-It era, Cicero imagined inscribing the themes of a speech on a suite of rooms in a villa, and then reciting that speech by mentally walking from space to space. Establishing an equivalence between

⁴⁶⁸ Norbert Bolz, »Medienkompetenz statt Weltwissen. Fortsetzung der Kommunikation statt Realitätsgarantie«, in: *Der Spiegel*, 26/2000, S. 130f.

language and space, Apartment connects the written word with different forms of spatial configurations.«⁴⁶⁹

Dieses Projekt repräsentiert eine einfache, sofort nachvollziehbare und ›lesbare‹ Lösung für folgende Probleme im Umgang mit Textvisualisierung: Wie ›interpretiert‹ die Maschine den Text? Das ist hier offensichtlich schnell erlernbar, indem der Nutzer mit der Dauer der Eingabe Relationen immer deutlicher erkennt (siehe oben. Sex, City, aber auch etwa ›TV‹ zu einem »Media« genannten Raum, während jedoch die Metaebene »Sex and the City« als TV-Serie nicht erkannt wird), darüber hinaus aber auch überraschende Lerneffekte erzielt, wenn ›paradise‹ ebenso zum Schlafzimmer zugeordnet wird wie der Ausdruck ›oh‹. Die repräsentierten Wörter können außerdem animierte Schleifen bilden und bestimmen aufgrund ihrer Häufigkeit auch die Größe und Positionierung des Zimmers – die Wohnung wird so in ständiger Bewegung gehalten. Dies ist der eine eher offensichtliche Effekt, dessen Relevanz für die antike Mnemotechnik der Verräumlichung von Erinnerung allerdings nur marginal ist. Denn der Effekt ist hier vor allem auf die Einschreibung und nicht so sehr auf das Auslesen von Information gerichtet. Der andere Aspekt des Interfaces aber wird deutlich, wenn man die abgespeicherten Wohnungen aufruft und etwa ›Themen-Apartments‹ (wie murder and crime) oder ›Konzept-Apartements‹ entschlüsselt (eine Wohnung besteht nur aus der Wiederholung des Wortes ›Now‹, das entsprechend auch nur ein einziges Zimmer ergibt. Während »Legible City« von Jeffrey Shaw in Verbindung zu einer ars memoriae die Navigation durch die Verräumlichung von Schrift inszeniert, handelt es sich hier um einen generativen Produktionsprozess: Die Texteingabe kann zum Schlüssel für eine grafisch gezielte Steuerung der Software benutzt werden, um visuelle Effekte zu generieren.

Walczak und Wattenberg haben bereits eine ganze Reihe von innovativen Applikationen programmiert, die jeweils unterschiedlich die Aufgabe lösen, aktuelle Daten in ein dynamisch generiertes Interface zu integrieren, um so zu einer Darstellung der Echtzeit selber zu kommen.⁴⁷⁰ Insofern verdeutlichen die

⁴⁶⁹ In »Apartment« von Marek Walczak und Martin Wattenberg gibt es sowohl eine 2D- als auch eine 3D-Darstellung: <http://www.turbulence.org/works/apartment>.

⁴⁷⁰ Siehe auch die kommerziell erfolgreiche Arbeit »Map of the Market« mit der Darstellung von börsennotierten Aktien in Relation zum aktuellen Handelswert: <http://www.mapofthemarket.com>.

bisher vorgestellten Netzprojekte einen Aspekt, der das Denken von Alternativen als einen visuellen Prozess verkörpert – und siedeln sich damit eher im Kunstkontext an und weniger in der Computerwissenschaft. Die Kartografierung eines offenen Feldes ist in der Geschichte der Entdeckungen und der Geografie die Löschung von ›Leerstellen‹ gewesen. Künstler und Wissenschaftler dagegen nutzen den Begriff der Karte und des Mappings heute, um im Lichte neuer Daten auch zu ganz neuen Darstellung von geografischen, sozialen, politischen, künstlerischen Feldern zu kommen. Die Analyse und Echtzeit-Darstellung von algorithmischen Prozessen textlicher Natur wird im Folgenden mit dem Thema der Kartografierung von Bildern, inkl. von bewegten Bildern, kontrastiert.

Kartografierung von Bildern

Im Fall der Visualisierung eines Textes sind die Daten bereits gegeben und eindeutig identifizierbar (meist auf der Basis eines Wortes). Was aber ist zu tun, wenn man diese Daten im Fall von Bildern erst noch generieren muss? Wie kann man Bilder formal wie deskriptiv erfassen, wenn es bis heute keine entwickelten deskriptiven Systeme für Bilder gibt (trotz Kunstgeschichte)? Wie können Videobänder katalogisiert werden, wenn es nicht einmal einen Index gibt? Und was ist mit noch anders gearteten Medien wie Daten, die von Satelliten übertragen werden und auf der Erde durch komplizierte Verfahren zu Bildern errechnet werden?⁴⁷¹

In Bezug auf die Analyse von Bildern als Datenpaketen bringt eine textbasierte Erfassung den User bisher nur so weit, wie Google es demonstriert: Bilder werden gefunden durch das Erfassen der mit den Bildern verknüpften Texte. Man muss nicht generell die Grundsatzfrage stellen, warum noch immer das »strukturalistisch-linguistische Paradigma« (Ernst) bzw. der »linguistic turn« (Rorty) mit der Unterordnung des Bildes unter das sprachliche System fortgeschrieben wird, um die simple Frage zu stellen: Was ist, wenn dem Bild, dem Datenpaket oder dem Video kein Text beigeordnet ist? Mit diesen Fragen sieht sich jede Medienarchäologie konfrontiert, die nicht schon deduktiv von vorneherein weiß, was sie sucht, sondern durch induktive Cluster-Analyse und iterative Prozesse Klassifizierungen und Relationen konstruiert.

⁴⁷¹ Die British Library etwa sieht sich mit diesem Problem konfrontiert. Vgl. Duncan Davies u. a. in: Ernst 2002, S. 142.

In den Archiven der Fernsehstationen arbeiten die Redakteure bereits mit ersten Formen automatischer Sequenzierung von Videobeiträgen.⁴⁷² Diese Software-Lösungen ermöglichen durch Bild- und Tonanalysen die algorithmische Erstellung eines Storyboards, das meist mit jedem Szenenwechsel einhergeht, und erlauben den Redakteuren so, nach wieder verwertbarem Material einfach zu recherchieren. Gesucht wird etwa Filmmaterial zu einem bestimmten Politiker, das sich in den unterschiedlichsten Berichten ›verstecken‹ kann. Das Problem dabei bleibt aber, woher weiß die Maschine, dass es sich um diese Person handelt? Dies muss also manuell in die Datenbank eingetragen werden. Aber wäre es nicht eine produktive Option, dies als eine visuelle Suche zu organisieren?

Eines der interessantesten Werkzeuge für zukünftige Archive sind Bildsuchmaschinen, wie sie z. B. von Stéphane Marchand-Maillet und Kollegen des Projekts »Viper« an der Universität Genf realisiert werden.⁴⁷³ Die Wissenschaftler erforschen algorithmische Analysen von Bildern in Bezug auf Strukturen, Texturen, Farbwerte und andere Parameter. Dahinter steckt nicht nur die Vision, sondern schon die konkrete Praxis, Bilder nicht Text basiert, sondern mit visuellen Referenzen zu suchen. Bilder suchen andere Bilder, Bilder erkennen Texte, insbesondere Handschriften, Videos werden in Bildindizes aufgelöst.⁴⁷⁴ In all diesen Fällen dienen immer Muster und Strukturen zu einer vergleichenden Analyse. Ein erstes öffentlichkeitswirksames Projekt präsentiert die IT-Firma Cobion, die das WWW nach visuellen Motiven durchforstet und so etwa die Suche nach rechtslastigen Websites durch das Motiv des Hakenkreuzes erleichtert (50.000 Webadressen wurden so gefunden). Eine andere kommerzielle Anwendung ist die Suche nach dem Logo eines Kunden, um den Schutz des Copyrights der Firma zu wahren.⁴⁷⁵

⁴⁷² Eines der frühesten Beispiele ist »Marvin« von der Firma Compaq, die als eine Erweiterung der AltaVista-Suchmaschine die »aufwendige manuelle Dokumentation [...] durch ausgefeilte automatische Bild- und Tonanalyse vom Computer wirkungsvoll unterstützt.« Werbematerial hrsg. von CEC Karlsruhe für die Firma Digital (dann Compaq), 1998.

⁴⁷³ Für vergleichbare Forschungen siehe <http://www.suchbilder.de>.

⁴⁷⁴ Vgl. die Beiträge zum Kongress »Suchbilder« im Februar 2001 in den Kunst-Werken, Berlin, publiziert in: Ernst/Heidenreich/Holl 2003, insbesondere den Forschungsbericht von Stéphane Marchand-Maillet et. al., »Automatisierte inhaltsbasierte Image-Retrieval-Systeme« sowie R. Manmatha, »Bildsuche – Image Retrieval«, Laszlo Böszörményi/Roland Tusch, »Inhaltsbasierte Suche in Videoarchiven«.

⁴⁷⁵ Auszug aus der Website der Firma unter [Http://www.cobion.com](http://www.cobion.com): »Brand Monitoring Service

Mit diesen Bildsuchmaschinen vollzieht sich ein Wechsel von einfachen Metadaten hin zu komplexen Annotationen und zur Semantik des Bildes. Dabei kann es jedoch immer wieder passieren, dass ein Bild innerhalb einer bestimmten Filmszene mit einem Bild aus einem anderen Kontext in algorithmischer Hinsicht vergleichbar ist. Die Verteilung der Farbwerte sowie die Strukturen sind rechnerisch möglicherweise ähnlicher, als es zwei benachbarte Szenenbilder innerhalb eines Films sind. Dies sind interessante Fundstücke, führen uns aber offensichtlich auch in die Irre.

Zur Bilderkennung gehören weitere Informationen, die maschinell nicht generiert werden können. Deshalb führen die Forscher ein einfaches Rating-System ein. Beim »Viper«-Projekt etwa beurteilt man eine gegebene zufällige Bildauswahl nach den Kriterien »relevant«, »neutral« und »nicht relevant«. Aus den Bewertungen errechnet die Maschine eine vermeintliche Präferenz. Sie macht weitere Vorschläge, um zu genaueren Bildvergleichen zu kommen. Am Ende steht ein Suchergebnis, das man vielleicht schon am Anfang als Text hätte formulieren können: Suche eine Landschaft mit einem Tier im Vordergrund.⁴⁷⁶

Warum also eine Bildsuchmaschine? Zum einen liegt die Krux gerade darin, dass diese Bilder nicht entsprechend textlich indiziert sind. Die Software »weiß« also nichts vom Inhalt der Bilder. Dies ist insbesondere dann von Bedeutung, wenn es sich um die Erfassung großer Mengen von Fotos handelt oder wenn die Autorschaft von Fotos verglichen werden soll. Wobei wiederum unterstrichen werden muss, dass es zumeist um eindeutige (oft gegenständliche) Bilder geht, um berechenbare Einheiten, nicht aber um Bilder/Videsequenzen, die aus einer künstlerischen Intention heraus genau dieses Kriterium nicht erfüllen, die also polyvalent, formal vielschichtig und verrauscht sein können. Schließlich ist auch der Unterschied von relevanten Metadaten, etwa »Dokumentationsfoto, Serengeti-Nationalpark plus Jahr und Fotograf« in Bezug auf den dargestellten Inhalt, »Landschaft mit Tieren im Vordergrund«, zu beachten. Die Fragen hinter all den Computer gestützten Bildsuchmaschinen

The Problem: Brand Forgery and Misuse Online

* Product and Brand Piracy: Reproductions, imitations or fakes that look deceptively authentic and are made available worldwide on buy and auction sites lead to your customers gradually losing faith in the original product itself. [...]

* Image loss through improper use of Brands and Trademarks;

* Image loss through politically motivated attacks on Brands and Trademarks.«

⁴⁷⁶ Vgl. die Demos unter: <http://viper.unige.ch>.

lautet eben: Wie kann ich Bilder finden, auch wenn ich über keine textlichen Metadaten verfüge, also nicht weiß, wer das Foto gemacht hat, ob es einen Titel gibt, welche Provenienz ein Foto hat?

In Analogie zu der bekannten Volltextsuche könnte man also hier von einem Versuch der Vollbildsuche sprechen.⁴⁷⁷ Was Wolfgang Ernst und Harun Farocki aber in Anlehnung an das Projekt der »Encyclopedia Cinematographica« nun das »Visuelle Archiv kinematographischer Topoi«⁴⁷⁸ nennen, meint eben nicht mehr die kunsthistorische und semantische Analyse von Bildern, sondern das Vertrauen auf eine überraschende, in jedem Fall unvorhergesehene algorithmische Analyse der Bilder. Die Bilder als Daten zu verstehen, die vom Rechner »gelesen« werden können, bedeutet im Endeffekt auch, nicht mehr nur Bilder rechnerisch zu erfassen, sondern einzelne Bildelemente, die Pixel genannten »picture elements«. Die Analyse verwirft die Semantik zugunsten einer Medienarchäologie bzw. einer technischen Bildarchäologie, die sich mathematischer Modelle zur Analyse und Kartografierung von Bildern bedient, um von der tradierten Analyse des Bildes mit Hilfe des »strukturalistisch-linguistischen Paradigmas« loszukommen und um demgegenüber zu einer errechneten Grammatik der Bilder zu gelangen.

Die Bilder werden, so oder so, erfasst und identifiziert, um nicht zu sagen, erkennungsdienstlich behandelt. Und tatsächlich ist es ja bereits eine gängige Praxis der Verschlüsselung geheimer Daten, diese in Bildern zu »verstecken«. Zum Auslesen benötigt der Leser einen Code oder eine Software. Was passiert nun, wenn ich einen algorithmischen Agenten auf Bilder ansetze, ohne deren Code zu kennen? Es können unerwartete Ergebnisse auf rein rechnerische Weise erzielt werden. Das Mapping eines solchen Prozess steht daher im Zusammenhang mit dem im wörtlichen Sinn archäologischen Begriff des Data-Mining und der Visualisierung von Daten.

Kartografierung als Visualisierung von Daten

Bevor sich der nächste Abschnitt mit der gegenwärtigen Praxis von Datenvisualisierung und Mapping befasst, lohnt es sich, drei historische

⁴⁷⁷ Es versteht sich von selbst, dass ein solches Konzept auch auf die Suche nach Tondokumenten anzuwenden ist, etwa: Welcher aktuelle Elektroniksammler klingt wie Stockhausen?

⁴⁷⁸ Vgl. Wolfgang Ernst/Harun Farocki, »A Visual Archive of Cinematographical Topoi«, in: *nettime*, Mailingliste, 19. Dezember, 2000, <http://www.nettime.org>.

Referenzen aus der analogen Kartografie in Erinnerung zu rufen, die das Paradigma der Karte in ihrer Relation zur Geografie betreffen. Tufte zitiert das Beispiel des Kopierens von Karten:

»A 1622 map depicting California as an island was reproduced in 182 variants, as the distinctive mistake traces out a disturbingly long history of rampant plagiarism. The last copyist published in 1745, after which California cartographically rejoined the mainland.«⁴⁷⁹

Die Praxis des Kopierens ist in diesem Fall die medienhistorische Bedingung, einschließlich der Varianten und auch der Fehler. Die Karte ist also immer nur ein annäherndes Modell. Wenn Texte andere Texte generieren, gilt dies in gleichem Maße für Karten und Bilder.

Die folgenden kartografische Beispiele haben das Verständnis der Karte als geografischer Referenz ebenfalls entscheidend verändert: zum einen Charles Joseph Minards Karte der Truppenbewegung über die gesamte Zeit des Napoleonfeldzugs, das heißt, die Übertragung von zeitlichen Daten auf räumliche Parameter; zum andern die Karte eines Londoner Viertels, die John Snow 1855 von dortigen Cholera-Fällen anlegte, um durch die Verteilung im Raum auf die lokale Ursache einer Pumpe in einer Straße zu schließen, obwohl die damalige Ansicht vorherrschte, dass die Epidemie auf dem Luftweg übertragen wurde. Mit der Stilllegung des Brunnens und der folgenden Eindämmung der Epidemie war jedoch der gegenteilige Beweis erbracht. Diese medizinische Karte war also weniger die Geografie eines Ortes als vielmehr die von Ereignispunkten. Seit 150 Jahren ist die Karte also ein Tool zur Lokalisierung und Visualisierung von Beziehungen und Hypothesen und nicht nur allein zur räumlichen Topografie. In Verbindung mit der wachsenden Bedeutung von Datenbanken ist die Karte also eine Strategie, nicht ein feststehendes Format, um Daten zu verstehen.⁴⁸⁰

⁴⁷⁹ Edward R. Tufte, *Visual Explanations. Images and Quantities, Evidence and Narrative*, Cheshire, Conn., 1997, S. 71.

⁴⁸⁰ Ich folge hier Steve Dietz' Vortrag auf der Konferenz »Media Art Net Lectures: Mapping«, ZKM Karlsruhe, 24. Januar 2004. Vgl. auch Chaomei Chen, *Mapping Scientific Frontiers. The Quest for Knowledge Visualization*, London u. a., 2003, S. 16f. und Tufte: »Minard's graphic tells a rich, coherent story with its multivariate data, far more enlightening than just a single number bouncing along over time. Six variables are plotted: the size of the army, its location on a two-dimensional surface, direction of the army's movement, and temperature on various dates during the retreat from Moscow.« Dr. John Snows Punktkarte von 1855 zur »London Cholera Epidemic (1854)« ist eine der ersten Karten mit epidemischen Daten (jeder Punkt ein Choleratoter) in Relation zu den örtlichen Wasserpumpen: »Snow observed that cholera occurred almost entirely among those who lived near (and drank from) the Broad Street water pump. He had the handle of

In dem »konzeptuellen und programmierten Blick des Virtuellen« (Christine Buci-Glucksmann), dem ikarischen mobilen Blick, liegt nicht nur eine Befreiung des Kartografen (mit aller Problematik, die der mythologische Bezug konnotiert)⁴⁸¹, sondern auch des Kartenlesers, nicht nur der künstlerischen Formen, sondern auch der Topologie.

»Man durchquert die zeitlichen und ikonographischen Schichten, als seien sie geologische oder geographische Strata, in denen sich die von jeder Materialität befreiten Trümmer der Geschichte abgelagert haben.«⁴⁸²

Die Karte öffnet sich so zu vielfältigen Visualisierungen und Erzählungen ebenso wie zu Störungen und Abweichungen. Wenn man die Karte nun begrifflich mit der »Konstellation« verknüpft, dann wird der prozessuale Aspekt des Zusammenhangs von Bild und Text plastischer. Zugleich schärft aber auch Vilém Flussers melancholische Erzählung über das Ende der Atlanten den Blick für die Verluste, die sich mit der verlorenen »Atlantennaivität« verbinden:

»Die Absicht war, die Geschichte auf der Geographie zu entwerfen. Das Resultat war das Gegenteil der Absicht. Wer den Code solcher Karten entzifferte, stand nicht mehr innerhalb der Geschichte, sondern ihr gegenüber. Er konnte in der Geschichte blättern und sie als Code erkennen. Die Nachgeschichte hatte begonnen.«⁴⁸³

Es entstanden so historische und enzyklopädische Atlanten, die für Flusser schließlich zum »Tod des Humanismus« beitragen, aber zugleich auch eine »neue Einbildungskraft« produzierten. Diese Einbildungskraft sah er in der Codifizierung von Menschen zu Inhalten von Atlanten am Werk. Sie findet ihren Niederschlag auch in den Tools der geopolitischen Strategen mit ihrem machtpolitischen Drang, den Zugang zu elektronischen Kartografierungen zu kontrollieren und in militärische Optionen und Handlungen umzusetzen. Diese kulturkritische Sicht der Dinge ist in der Folge von Paul Virilio seit dem Golfkrieg in vielen Foren und Publikationen dargelegt worden. So richtig diese

the contaminated pump removed, ending the neighborhood epidemic which had taken more than 500 lives.« Tufte 1983, S. 40 und 24.

⁴⁸¹ Die Annäherung, sich über die Erde zu erheben, wird zwar heute nicht mehr in den Vordergrund gerückt (wie noch bei Pieter Bruegels »Landschaft mit Ikarussturz«), aber das Bewusstsein über die geopolitischen Strategen und ihren machtpolitischen Drang, eigene Karten zu entwerfen und sich dadurch ein Territorium untertan zu machen, ist dafür umso akuter. Nur wer sich in Echtzeit eine möglichst exakte Verortung von Menschen und Dingen auf den Bildschirm holen kann, ist heute in der Lage, Kriege zu gewinnen.

⁴⁸² Buci-Glucksmann 1996, S. 205.

⁴⁸³ Vilém Flusser, »Mein Atlas«, in: ders., *Dinge und Undinge*, München 1993, S. 113–117, hier S. 114ff.

Analysen auch sein mögen, an dieser Stelle interessiert aber das Potential der ›neuen‹ Imagination, jenseits des Militärischen auch andere Karten für einen demokratischeren und partizipativen Gebrauch zu entwerfen.

Alternative Visualisierungen

Vor der Untersuchung der digitalen Optionen alternativer Interfaces soll noch ein weiteres analoges Projekt als historischer Wegweiser dienen, so dass auch die Differenz zu diesem wichtigen kunst- oder besser bildhistorischen Projekt anschließend herausgearbeitet werden kann, zumal es in der Medienwissenschaft seither immer wieder als zentraler Bezugspunkt angeführt wird. Die Idee zu einem alternativen Modus der Wahrnehmung von Bildern ist nicht neu, wenn man schon an das Gemälde »Galeriebilder« von David Teniers im Kunsthistorischen Museum Wien denkt, das auf einem Bild die gesamte Sammlung des Erzherzogs Leopold Wilhelm in Brüssel in einer komplexen und dichten Hängung und Schichtung im Raum präsentiert (um 1651). Die Reihung von Bildern im Raum ist natürlich in unendlich vielen Ausstellungen, Privaträumen oder auch Wunderkammern durchdekliniert worden. Der entscheidende mediale Bruch ereignet sich aber im 20. Jahrhundert mit der massenhaften Verbreitung von Kunst- und anderen Katalogen und Bildatlanten. Die Basis dafür ist die massenmediale fotografische Reproduktion, wie es Walter Benjamin in seinen Untersuchungen herausgearbeitet hat. Das Kunstwerk in seiner technischen Reproduzierbarkeit ist neben dem Film eben auch die Katalogreproduktion, die ein wesentliches Medium einer neuen Bild- und Kunstgeschichte wird, deren Ort nun nicht mehr der Kunstraum ist, sondern der Vorlesungssaal⁴⁸⁴ oder das private Studio und Zuhause. Unter diesen medialen Voraussetzungen entstanden die berühmten Bildkonstellationen Aby Warburgs in seinem »Mnemosyne-Atlas«, seinem ›Atlas der Erinnerung‹, der den fotografischen Katalog ebenso nutzt wie später André Malraux für sein »musée imaginaire«, an dem er seit 1935 forschte und das er 1947 als Buch mit Schwarz-Weiss-Abbildungen publizierte, oder auch Marcel Duchamp für seine »Boite-en-valise« (1942). Wenn zuvor die Konstruktion von Bedeutung in alternativen Visualisierungen und

⁴⁸⁴ Vgl. die Geburtsstunde der kunsthistorischen Diavortrags in dem Zeitungsartikel »Die Umgestaltung der Universitätsvorlesungen über Neuere Kunstgeschichte durch die Anwendung des Skioptikons«, Wolfgang Kemp (Hg.), *Theorie der Fotografie 1839–1980*, München 1979/1983 Bd. 1, S. 200ff.

algorithmischen Transformationen von Bild in Text und vice versa untersucht worden ist, so wird bei Warburg der Akzent auf die kontextuelle Konstellation von Geschichte als ein visueller Prozess plastisch vor Augen geführt. Die Serie von insgesamt 40 Tableaus, die ab 1924 entstanden, verkörpert zwar ein ›visuelles Cluster‹, doch ist dieses nicht durch visuelle Ähnlichkeit geordnet, evident im Sinne einer ikonografischen Stilgeschichte, sondern durch ›verwandtschaftliche‹ Beziehungen, durch das Prinzip ›guter Nachbarschaft‹, die sich durch das Studium von Texten rekonstruieren lassen (wie z. B. Vertragsverhältnisse oder biografische Zusammenhänge). Warburg versuchte damit,

»die systematische Ordnungsfunktion einer Typologie, die historische Ordnungsfunktion einer Typengeschichte und die geographische Ordnungsfunktion eines ›Mittelmeerbeckens-Vorgangs‹ in *einem* Tableau zu verschmelzen«. ⁴⁸⁵

Damit war er mit Problemen des Sortierens, Anordnens und Visualisierens von Relationen befasst, die uns heute vertraut sind in der Konzipierung einer multimedialen Nutzeroberfläche. In dem Versuch, mit einer spezifischen und komplexen Konstellation von fotografischen Reproduktionen jeweils unterschiedliche Relationen auch grafisch umzusetzen, benutzte Warburg »Bäume für genealogische Abhängigkeiten, Gitter für tabellarische, also synchrone und diachrone Lesbarkeiten, und Netzwerke für die europäischen Übertragungswege und ihre Verluste.«, das heißt, , es ging ihm um die zeitgleiche und miteinander verwobene Darstellung von kategorial unterschiedlichen Relationen, die ohne Texterläuterungen in ihrer visuellen Evidenz die untergründigen Strukturen und Verbindungen schaffen sollten und weitergehend möglicherweise auch, ohne dass man dies beweisen könnte, »Strukturpläne von Bücherregalen sind, deren Anordnung wiederum (so Gombrich) ›Karten‹ der Kulturgeschichte sind«. ⁴⁸⁶ Die Bildatlanten Warburgs könnten aber möglicherweise auch als Daten und Relationen gelesen werden, die jenseits einer visuellen oder historisch-textlichen Evidenz liegen und ganz neue Strukturierungen nahe legen, die etwa die medienhistorischen Voraussetzungen

⁴⁸⁵ Vgl. dazu ausführlicher Claus Pias, »Ordnen, was nicht zu sehen ist«, in: Ernst/Heidenreich/Holl 2003, S. 99–108, hier S. 104.

⁴⁸⁶ Beide Zitate ebd.

von Bildern verdeutlichen könnten.⁴⁸⁷ Während bei Warburg die fotografische Reproduktion die mediale Basis seiner Tableaus bildete, können heute digital zirkulierende JPEGs oder MPEGs direkt auf die Festplatte kopiert werden. Dies fördert nicht nur vorrangig die Rezeption von standardisierten Files, sondern auch eine Rezeption von immer nur schon verfügbaren Bildern, deren Ranking in den Suchmaschinen ganz oben steht. Das Differente einer künstlerischen Praxis geht möglicherweise in dieser Domäne verloren, es sei denn, sie verbünden sich mit den medientaktischen Operationen der Ökonomie der Aufmerksamkeit.

Die Schwierigkeiten Warburgs, unterschiedliche Relationen mittels grafischer Mittel in einer Ordnung und auf einem Tableau als »widerspruchslose Evidenz« darzustellen, hat Claus Pias hervorgehoben.⁴⁸⁸ Jenseits dieser immanenten Darstellungsprobleme bleibt aber auch aus heutiger Sicht noch das grundsätzliche Problem, dass sich Relationen, Wertigkeiten und Interpretationen für jeden Betrachter oder Nutzer immer anders darstellen. Da für jeden Nutzer unterschiedliche Interessen im Vordergrund stehen, lohnt es sich zu untersuchen, inwieweit das auch zu einer individualisierten Darstellungsoption führen kann. Dies wird heute vielfach im Internet in einer reduzierten technischen Option angeboten, bei der ein Nutzer wählen kann zwischen »mit oder ohne Bilder«, »mit Bandbreite oder ohne Bandbreite«, »mit Flash oder mit (nur) HTML«. Ein frühes Beispiel für eine differenziertere Option ist John Simons »Archive Mapper«⁴⁸⁹, der eine gegebene Menge von Websites als separate Größe darstellt und die grafische Darstellung von den Entscheidungen des Nutzers abhängig macht, der zwischen Variablen zu Dateigröße und Datum wählen (in der horizontalen Achse) oder subjektive Variablen eingeben kann (in der vertikalen Achse). Danach stellt der »Archive Mapper« ein Streucluster farbiger Piktogramme als nicht-hierarchisierte Informationsmenge dar. Dies ist ein sehr früher Versuch gewesen, zu individualisierten Darstellungsformen von Zusammenhängen zu kommen, die aber bereits das Filter-Problem visualisiert: Wie kann man individuell redundante Information ausfiltern, so dass die subjektiv relevanten Daten im Vordergrund stehen? Und daran anschließend: Ist es sinnvoll, wenn der User allein über die

⁴⁸⁷ Bei Warburg waren dies zwei kommerzielle Bildbände und Warenkataloge. Vgl. Pias 2003, S. 106.

⁴⁸⁸ Ebd., S. 104.

⁴⁸⁹ Siehe John Simons Homepage unter: <http://www.users.interport.net/~jfsjr> oder <http://adaweb.com/~jfsjr/controldb.cgi>.

Darstellungsoption entscheidet bzw. entscheiden muss, oder führt dies zu einem im wahrsten Sinne des Wortes ego-zentrischen Weltbild? Wie kann, anders gesagt, dieser Prozess im Austausch mit anderen konzipiert werden?

Mapping als kollektiver Prozess

Christine Buci-Glucksmann untersucht seit Jahren das Verhältnis der Karte zum Virtuellen und definiert die Karte für den Blick des Kartenlesers wie folgt:

»The map is a veritable alternative to the Albertian model of the window opened onto the world, and it gives rise to a descriptive and constructed visual arrangement, a space that is open to multiple entrances, a ›plateau‹ where the gaze becomes nomadic.«⁴⁹⁰

Das Plateau (mit Bezug auf Deleuze/Guattaris »Mille Plateaux«) ist ein Handlungsfeld mit multiplen Zugängen. Es ist zudem auch ein Handlungsfeld für sozial vernetzte Akteure/Agenten. Diese sozialen Strukturen bleiben aber in der Regel unsichtbar. Nun ist ein zentrales Kriterium für das Mapping im digitalen Raum die Visualisierung von unsichtbaren Relationen in Bezug auf Statistiken, subjektive Wahrnehmungen, Diskurse oder soziale Netzwerke, die im Folgenden exemplarisch anhand von Künstlerprojekten dargestellt werden.

Vier Strategien des Mappings sind zunächst zu unterscheiden:

1. *Transformation von Objekten durch Daten*: John Klima etwa bietet mit »EARTH« eine beeindruckende Zoomfunktion für die Geografie der USA in 3-D dar, ohne aber mehr als eine aufwändige Design-Innovation für die Navigation in der geografischen Karte zu sein, die zudem noch den problematischen Aspekt des Data-Mining als Überwachungsfunktion in seiner vernetzten Variante unreflektiert aufnimmt⁴⁹¹; demgegenüber nimmt Ingo Günthers Serie von Globen

⁴⁹⁰ Christine Buci-Glucksmann, »From the Cartographic View to the Virtual«, Manuskript für die Konferenz Media Art Net Lectures: Mapping, ZKM Karlsruhe, 23./24. Januar, 2004. Vgl. auch dies., *Der kartographische Blick der Kunst*, Berlin 1996, bes. Kap. 6: »Der ephemere Blick«.

⁴⁹¹ John Klima 2001: »The EARTH software accurately positions real-time data culled from the Internet on a three-dimensional model of the Earth. Viewers are able to travel from layer to layer by zooming in and retrieving imagery and data for specific regions. From the outer to the inner layer, viewers encounter: a detailed, three-dimensional outline of the earth's coasts, based on United States Geological Survey data; a spherical mapping of GOES-10 weather satellite imagery; LANDSAT-7 satellite imagery of the earth's surface; topographical maps created from digital elevation data provided by the military mapping agency; a local view of the earth's terrain (the terrain geometry and textures are generated dynamically from raw data files available from a US military Web site). Here, viewers can ›fly‹ through a five-degree by five-degree patch of the earth's terrain; the current local weather conditions on the terrain patch – a visual interpretation of weather from more than 6000 weather reporting stations world-wide. [...] Networked EARTH represents all the online viewers by positioning satellites, and indicates a ›best guess‹ as to where

die Form des Globus auf, um gerade eine Fülle von interpretativen Karten der Welt in einer Kritik der vorherrschenden Optik der politischen Weltkarte zu generieren, indem globale Daten – oft militärischen Ursprungs – grafisch einfach visualisiert neue Konstellationen und Repräsentation von ›Welt‹ ergeben.⁴⁹²

2. *Transformation von realem Raum in einer Karte*: Michael Pinskys Projekt »In Transit« (2000) zur Relativität von Entfernungen in einer Metropole basiert auf Daten von Transportzeiten von A nach B⁴⁹³, so dass die Geografie einer Stadt (hier London) sich zu unterschiedlichen Zeiten variabel darstellt – die Stadt quasi als Funktion erlebter Zeit.

3. *Mapping von Daten auf den realen Raum – augmented reality*: Das Erfassen von persönlichen Wahrnehmungen kann hier eine reale Karte entstehen lassen im Sinne einer aus der Praxis der Situationisten, die 1975 einen »Guide psychogéographique de Paris« zum Thema »Discours sur les passions de l'amour« herausgaben, stammenden Psychogeografie der Stadt und ihrer mentalen Räume wie es in jüngerer Zeit das Projekt »PDPal« vorgeführt hat:

»PDPal«, a mobile, public map art project by Scott Paterson, Marina Zurkow, and Julian Bleecker pursues the notion of a communicity, a city written by individuals and filtered by individuals to create alternative cartographies, both physical and emotional, that would never be found on ›Mapquest‹, yet which collaboratively map the urban homunculus of a city.«⁴⁹⁴

4. *Mapping von Daten im Datenraum*: Neben der Kartografierung des realen Raums bezieht sich der Begriff ›Mapping‹ aber auch auf die Verteilung von Daten in einem gegebenen Koordinatensysteme, das nicht unbedingt eine räumliche physische Entsprechung haben muss. Ismael Celis' Projekt

that viewer is in reality, located on the planet« <http://www.cityarts.com/earth/>

⁴⁹² Vgl. Ingo Günther, *Republik.com*, Ostfildern 1998. Günther hat auch eine imaginäre Topografie entworfen unter Einschluss einer »Refugee Republic«, <http://www.refugee-republic.com>.

⁴⁹³ »[the project] explores the perception of urban time and space by means of time-based maps on public transportation. ›In Transit‹ shows maps, which are created by Michael Pinsky's own journeys through the city. The maps are constructed to show points in time rather than space. Pinsky's traveling with public transport places new layers on the city public transport maps where the stations or stops are represented as nodes where the different layers of the map coincide.

The deflections of the graph are calculated on the transit time between the different nodes, reflecting the time it takes after the chosen system of transportation, this will then result in a higher parabola. These time-based parabolas add another dimension to the city maps. Michael Pinsky creates maps based on experiences in time rather than on geographic information. The maps re-organize the city's form, and our understanding of it, in terms of a temporal as well as geographic dimension.« Anne Nigten, »Beyond the metaphor«, Vortrag auf der Konferenz »Media Art Net Lectures: Mapping«, ZKM Karlsruhe, 24. Januar 2004.

⁴⁹⁴ Steve Dietz, Vortrag auf der Konferenz »Media Art Net Lectures: Mapping«, ZKM Karlsruhe, 24. Januar 2004. Vgl. <http://www.pdpal.com> und Informationen zur Psychogeografie unter: http://www.glowlab.com/psygeocon/pgc_links.html.

»InterMaps« kartografiert die Kommunikation in einem sozialen Beziehungsgeflecht von Freunden oder Kollegen dynamisch und in der Zeit als Multi-user-map:

»InterMaps« ist ein Projekt zur dynamischen Kartografierung von Beziehungen zwischen verschiedenen Gruppen und Menschen, die online als User ihre Daten eingeben können. Diese Beziehungen werden dann visuell dargestellt in Form von grafischen Karten, differenziert und moduliert durch unterschiedliche Kriterien, die Aussagen über die Beziehungen der Menschen untereinander ermöglichen wie z. B. Nähe, Affinität, Häufigkeit des Kontakts.«⁴⁹⁵

Die Perspektive, die jeder Teilnehmer dieses Netzwerkes hat, ist aber individualisiert und auf die eigene IP-Adresse hin zentriert. Damit bewegen sich alle zwar im gleichen Datenraum, sehen aber die Beziehungen auf dem eigenen Bildschirm jeweils unterschiedlich.

Die banale Tatsache, dass eine Unterhaltung auch jeweils ganz anders wahrgenommen wird, je nachdem ob man im Zentrum des Gesprächs steht oder nur zuhört, führt zu linguistischen Analysen, die sich von der grafischen Darstellung neue Erkenntnisse versprechen. In einigen Projekten werden zum Beispiel elektronische Diskursräume visualisiert, siehe »Chat Circles« von Fernanda B. Viegas und Judith S. Donath⁴⁹⁶, die ein reduziertes abstraktes Interface programmiert haben, um soziale Prozesse in elektronischen Diskussionsforen zu visualisieren, oder Warren Sacks »Conversation Map«, das mehr an Inhalten und Semantik interessiert ist und die Diskussion innerhalb einer Usenet-Newsgroup während des amerikanischen Wahlkampfes zwischen George Bush und Al Gore auf komplexe Weise abbildet und damit zu einem Tool der Selbstreflexion werden kann:

»I propose the design of technologies like the ›Conversation Map‹ as *technologies of the self* (cf., Foucault): a means for a group to reflect on its discussions, lexical repetitions (i.e., what Deleuze explaining Foucault's methodology has called ›statements‹) and possible (dis)agreements: i.e., as pictures of the group's ›public opinion‹.«⁴⁹⁷

⁴⁹⁵ <http://www.intermaps.net> (<http://www.medienkunstnetz.de/kunstprojekte/#projekt2> für eine deutsche Einführung).

⁴⁹⁶ Entstanden am MIT Media Lab, Cambridge: <http://www.media.mit.edu/people/judith>.

⁴⁹⁷ Warren Sack, Vortrag auf der Konferenz »Media Art Net Lectures: Mapping«, ZKM Karlsruhe, 24. Januar 2004; Information über die »Conversation Map«: <http://www.sims.berkeley.edu/~sack/cm>.

In all diesen Fällen wird zunächst einmal keine Aussage über die tatsächliche Effizienz einer solchen Kartografierung getroffen, wenn man denn die Karte als ein Tool zur besseren oder auch schnelleren Darstellung von Zusammenhängen begreift, was in künstlerischer Perspektive nicht immer der Fall ist, da es ja auch um die Darstellung der Unmöglichkeit von Kartografierung gehen kann. Es bleibt in jedem Fall festhalten, dass jede Karte den großen Vorteil besitzt, sowohl lesbar als auch sichtbar zu sein. Damit sind schon zwei Zugangsmodalitäten gegeben. Dennoch kann die Karte ein Zuwenig oder ein Zuviel an Information vereinen. Die Relation zwischen diesen beiden Polen ist nicht nur vom Design abhängig (Tufte), sondern auch vom Nutzer. Damit stellt sich wieder die Frage, wie der Nutzer auf die Erstellung der Inhalte wie der Darstellungsformen Einfluss nehmen kann.

Andere künstlerische Projekte, wie die Arbeiten von Knowbotic Research, speziell die Serie »IO_dencies« (1997)⁴⁹⁸, oder didaktisch-explorative Vermittlungsprojekte wie »DataCloud« (1998ff.) vom Rotterdamer V2-Lab legen großen Wert auf den kollektiven und diskursiven Prozess des Generierens und Darstellens von Daten. In diesem Sinn ist ein Projekt wie »DataCloud« nicht nur ein Tool zur dynamischen Repräsentation von Beziehungen, sondern auch zur Stärkung der Bindungen innerhalb einer Gruppe oder Community:

»»DataCloud 2.0« is an information space containing a vast collection of media-objects. Each media-object is of a specific type – image, video, text, 3D model, sound file – and has its own characteristics. These characteristics (meta-data) are used for organizing and querying the information space. Users perceive the entire information space as a ›cloud‹ through which they can ›fly‹ and which they can reorganize as desired. After an examination of their meta-data, objects in the cloud can be viewed and added to personal collections and storylines. Authorized users can add, edit and delete objects. This functionality, combined with a newsgroup facility, makes ›DataCloud 2.0‹ an effective information tool that can support a community.⁴⁹⁹

Unter Verwendung der V2-Software wurde am Museum van Beuysmans in Rotterdam das Projekt »Digital Depot« (2003) realisiert, das eine alternative Navigation durch die Daten der Sammlung des Hauses präsentiert und insofern an einen frühen Versuch von Friedrich Kiesler anknüpft, der 1942 Duchamps »Boite-en-valise« mit einer Mechanik so verband, dass die einzelnen

⁴⁹⁸ Vgl. <http://www.krcf.org>

⁴⁹⁹ Nigten 2004; siehe auch: <http://datacloud2.v2.nl/>.

Reproduktionen dieser kleinen Sammlung auf Abruf von den Besuchern aus dem ›Depot‹ herausgeholt werden konnte. Unter dem Titel »Modern Room« hatte Kiesler diese Idee eines interaktiven Museumdepots bereits 1929 konzipiert.⁵⁰⁰ Die räumliche Anordnung aller Sammlungsobjekte in einem virtuellen Raum mit den Achsen x (horizontal: Jahr der Produktion des Kunstwerks), y (vertikal: Jahr des Ankaufs) und z (räumliche Tiefe: Kategorie/Genre) ermöglicht einen Gesamtüberblick über Sammlungsschwerpunkte und Ankaufspolitik. Der Erkenntniswert bleibt allerdings insofern unbefriedigend, als jeder Punkt im Datenraum am Ende nur ein textueller Datenbankeintrag ist, nicht aber eine Darstellung des Werks selber.

Die Frage stellt sich also, inwieweit die Visualisierung und Interface-Gestaltung neue semantische Horizonte eröffnet oder einfach ein neues Design-Tool bleibt. Mit diesem Problem des Mappings hat sich auch Graham Harwood befasst, der als Mitglied der Künstlergruppe Mongrel an einem Projekt der Darstellung der Bijlmer-Community gearbeitet hat: »Nine(9)«, organisiert von der Waag Society in Amsterdam.⁵⁰¹

»Nine(9) can be said to have two main trajectories. Primarily it is software built by and for those of us locked out of the narrowly engineered subjectivity of mainstream software. It is software which asks itself what kind of currents, what kind of machine, numerical, social and other dynamics it feeds in and out of, and what others it can help bring into being?

The second vector is related to this. It is software that is directly born, changed and developed as the result of an ongoing sociability between users and programmers in which demands are made on the practices of coding that exceed their easy fit into standardised social relations.«

Tatsächlich wurde die Software für Workshops und die Arbeit mit Gruppen entwickelt, das heißt, aus einer bestimmten sozialen Praxis. Die diesbezüglichen Schlagworte im Kontext der Medien sind meist ›open access‹, ›open source‹ und ›demokratische Partizipation‹. Mongrel stellte sich aber der Erfahrung, dass ein vollkommen offenes System niemanden interessiert. Aus diesem Grund haben sie Begrenzungen eingeführt, die das offene Redaktionssystem für die Nutzer mit

⁵⁰⁰ Vgl. Vitus H. Weh, »Dokumentationstaumel«, in: *Kunstforum International*, Bd. 155, Juni/Juli 2001, S. 277–282, hier S. 280. Weh stellt Bezüge her zu Konzepten, die geschlossene Form von Katalogen und Ausstellungen multimedial und interaktiv aufzulösen, sozusagen vom Ringhefter (Katalog documenta 5) oder dem Schachtelkatalog und Multiple bis zur CD-Rom. Interessant ist der Fall des Katalogs »Prospect 1973«, der in Dia-Form vertrieben wurde, um so zuhause Originalgrößen der Gemälde in projizierter Form zu ermöglichen.

⁵⁰¹ [Http://9.waag.org](http://9.waag.org).

einer klaren Handlungsanweisung verknüpft war: Wähle nur 9 Bilder/Töne/Videos aus und gib diesen dann 9 Texte:

»Each Nine(9) map has nine spaces for images to be included. Along with the structure of permissions built into the software, this is one of the constraints around which it is organised. Nienn images is enough to tell a story, but few enough to make you choose which of them mean enough together to be worth combining. Shuffling pictures, arranging them into sequences, making connections.

Nine(9) is on the net [and] also has distinct advantages in the way it makes different kinds of connection occur. When you make a map, it's possible to link to a file in another map. Linking is a normal part of the function of the world wide web. The difference with Nine(9) is that the underlying software makes the link, but also uses it to make a connection between you and the other map's maker. An email is automatically sent notifying them of the use. Multiple layers of connection run through Nine(9), they form its underlying principle. Links are made by users, by people who make the maps, but also automatically, by the software.«⁵⁰²

Zwischen dem Wuchern eines offenen Archivs und dem kontrollierten kuratorischen Konzept findet »Nine(9)« eine überzeugende Lösung, um die Lesbarkeit der Karte zu garantieren. Die Karte funktioniert dabei ohne kategoriale Klassifizierungen, da dies der Selbst-Darstellung der Community offensichtlich nicht angemessen war, wie aus den Kommentaren im Produktionsprozess zu erfahren war. Graham Harwood betont daher, wie sehr das Muster des Mappings in diesem Fall von der Interaktion mit den einzelnen »Kartografen« mitbestimmt worden ist.

Das Mongrel-Projekt ist allerdings nicht so sehr ein Beitrag zur Diskussion des Archivs, als vielmehr ein Beispiel für das Kartografieren von Beziehungen und die Subjektivität von visuellen Clustern. Es bleibt durchaus offen, welche Geschichte eigentlich jeweils mit neun Bildern, Texten, Videos erzählt wird, obwohl diese Darstellung einer Community in einem gegebenen Moment möglicherweise Elemente für eine Geschichtsschreibung der Stadt Amsterdam aufbewahrt, die im Moment der Produktion nicht offensichtlich sind. Generell gilt aber für die Netzproduzenten, dass sie sich einer offenen anti-hierarchischen Prozessualität verpflichtet fühlen, die sich um so etwas Konservatives wie Archivierung nicht schert. Im Gegenteil, die Wahrung der Besitzstände gilt es ja gerade zu unterlaufen und aus den Angeln zu heben. Alle Produktion verpflichtet

⁵⁰² Matthew Fuller in der Broschüre zu »Nine(9)«, publiziert von der Waag Society, Amsterdam 2003.

sich auf eine Steigerung der Intensität des Augenblicks, nicht aber auf eine Relativität, die aus der Kenntnis der Vergangenheit rührt (auch wenn das nicht prinzipiell ausgeschlossen ist). Insofern ist das Community-Mapping zuallererst ein ›Community-Building‹.

Es war bereits die Rede davon, dass das Populäre – als ein Ausdruck einer Jugendkultur – dem Archivgedanken wie der kuratierten Exklusivität scheinbar diametral entgegensteht. Sebastian Luetgerts Broadcasting unter dem Namen »Rolux« (2000) nutzte daher intermedial die Vernetzung der Clubszone in Berlin, um die Idee des Webcasting noch einmal in ein anderes Medium zu transponieren, hier das Fernsehen mit seinem »Offenen Kanal« in Berlin. Nicht die Reichweite und das andere Publikum war dabei wichtig, sondern die intermediale Verschaltung zwischen Club, Netz und Fernsehen, die jedoch nur von den Teilnehmenden vor Ort im Club als solche tatsächlich wahrgenommen wurde. Diese Sendungen der Sampling-Apologeten wiederum zu archivieren, macht allein deshalb schon keinen Sinn, da sie in keinem Moment über die Gegenwart hinauszielen. Das Material ihrer Aktion bleibt ihnen äußerlich, es geht allein um den Gestus des dekonstruierenden Samplings. Genauso wenig wäre es für die ›Nachwelt‹ von Bedeutung, eine Musikfolge in der Disco zu konservieren. Beiden Prozessen fehlt der Werkcharakter, der sie zu archivierbaren Einheiten machen würde. Interessant ist, dass das Sampling in den Medien heute eine so dominante Rolle spielt, dass es Auswirkungen auf die mediale Konzeption des Archivs hat. Ein weiterer Paradigmenwechsel kündigt sich an: vom diskreten Datensatz zum Sample, das in seinem Minimalismus jede Definition von Werk oder Akte radikal unterläuft:

»Das Sampling setzt an die Stelle der bisherigen kleinsten Archiv-, Bibliotheks- oder Museumseinheit, das Blatt, das Buch oder das Objekt/Bild, Fraktale derselben. Womit erstmals auch das Reale mitgespeichert wird (dies ist der Unterschied technischer Aufzeichnungen gegenüber den symbolischen zuvor).«⁵⁰³

Doch zeigt ein Blick auf andere Kontexte, dass dies kein generelles Fazit sein kann, denn eine prozessuale Praxis kann sehr wohl zu einem Fall fürs Archiv werden, wenn es die Praxis eines schon im Wertesystem des Archivs hochrangig verankerten Künstlers ist. Jede Aktion von Joseph Beuys ist detailliert

⁵⁰³ Wolfgang Ernst, »Archive im Übergang«, in: *interarchive* 2002, S. 137–146, hier S. 141.

dokumentiert und kommentiert (siehe das Beuys-Medienarchiv im Hamburger Bahnhof), was jedoch wiederum nicht heißt, dass damit der Prozesscharakter erhalten geblieben wäre. Die archivierenden Kuratoren nehmen bewusst in Kauf, dass damit ein Werkcharakter künstlich geschaffen wird, wodurch noch einmal der tatsächliche Produktionsprozess des Archivs unterstrichen wird. Und selbst die Praxis des wohl bekanntesten Dekonstruktivisten unter den Architekten, Rem Koolhaas, scheint sich sehr viel mehr am Prozess der Virtualität zu entzünden, denn am real Gebauten. Bei OMA

»ist der Prozess oft wichtiger als die Konstruktion und viele der Projekte sind niemals gebaut worden. Das macht das Archivieren zum letzten Schritt, zum ›raison d'être‹.«⁵⁰⁴

Und noch ein zweiter wichtiger Einwand relativiert den Gegensatz von Prozessualität und Archivierung. Das Data-Mining, also das Verfolgen und Speichern der Spuren eines Nutzers im Netz, kann ebenso wenig ›Werkcharakter‹ beanspruchen und ist dennoch von höchstem Interesse – politisch, wie oben am Beispiel von »Carnivore« ausgeführt, und kommerziell vor allem für Anbieter von Webseiten. In dieser Hinsicht ist es nicht nur von konzeptuellem Interesse, wenn ein Tool zur Verfügung stehen würde, um das permanent expandierende und sich verändernde Netz selbst erfasst und abgebildet werden könnte. Computerspezialisten in Kalifornien arbeiten an der Speicherung von jeder existierenden Website mit einem Screenshot.⁵⁰⁵ Dies ist ein Weg, das Netz abzubilden, allerdings bleibt die Frage, was damit gewonnen ist, wenn man – um eine nahe liegende Analogie zu ziehen – die Titelbilder aller existierenden Bücher sammelte, allerdings keine Inhaltsverzeichnisse hätte.

Demgegenüber bezieht sich Lisa Jevbratts Projekt »1:1« (seit 1999) nicht von ungefähr auf Lewis Carroll (und indirekt natürlich auch auf Jorge Luis Borges)⁵⁰⁶, indem es den Anspruch verfolgt, durch ein hoch auflösendes Bild das ›ganze‹ Internet abbilden zu können. Jeder Farbstrich in diesem abstrakten computergenerierten Bild entspricht einer IP-Adresse:

⁵⁰⁴ Jan Knikker über das Archiv des Büros von Koolhaas OMA, zit. in: Beatrice von Bismarck, »Arena Archiv. Prozesse und Räume künstlerischer Selbstarchivierung«, in: *interarchive* 2002, S. 113–119, hier S. 116.

⁵⁰⁵ Brewster Kahle »The Internet Archive«: <http://www.waybackmachine.org>.

⁵⁰⁶ Lewis Carroll, *Sylvie and Bruno Concluded*, London 1893 (s. Kap. XI »The Man in the Moon«); Jorge Luis Borges, »Von der Strenge der Wissenschaft«, in *Borges und ich*, Gesammelte Werke, Bd. VI, München 1982. Vgl. Umberto Eco, »Die Karte des Reiches im Maßstab 1:1«, in: Bianchi/Folie 1997, S. 228–231.

»Because of the interlaced nature of the search, the database could in itself at any given point be considered a snap-shot or portrait of the web, revealing not a slice, but an image of the web with increasing resolution.

The interfaces/visualizations are not maps of the web but are, in some sense, the web. They are super-realistic and yet function in ways images could not function in any other environment or time. They are a new kind of image of the web and they are a new kind of image.«⁵⁰⁷

»1:1« stellt damit nicht den ikonografischen Aspekt von Screenshots in den Vordergrund, sondern die strukturelle Analyse. Die Dynamik des Netzes wird als ›Schnappschuss‹ eines bestimmten Momentes erfasst, indem der gleiche Vorgang zwei Jahre später noch einmal wiederholt wird. Der Paradigmenwechsel ist bemerkenswert, wenn der Nutzer sich nicht mehr im ›Straßennetz‹ der Datenautobahn befindet, das vor allem über die Suchmaschinen immer nur zu bekannten Adressen führt, sondern von einem externen Standpunkt aus das Netz als Ganzes betrachtet und die Erfahrung machen muss, dass dies weniger eine Karte zur besseren Navigation ist, als vielmehr eine Liste von Adressen mit Leerstellen, Sackgassen und Zugangsbeschränkungen. Auch wenn real die »softbots« des Webcrawlers für »1:1« nur ca. 2% der Gesamtmenge von IP-Adressen zu dem gegebenen Zeitpunkt erfasst haben, so war dies eine zufalls-gesteuerte und nicht-lineare Abtastung, die dadurch repräsentativ das Netz abbildet. Das Netz, mit anderen Worten, ist ein ›Deep Web‹, das nur in einem Ausschnitt für die Öffentlichkeit zugänglich ist.

Die Performanz der »softbots«, bei »1:1« ebenso wie bei Google, spiegelt eine Gegenwärtigkeit vor, die dennoch eine Einbahnstrasse ist. Das System scannt das Vorhandene und visualisiert es je unterschiedlich, auch abhängig vom Interface. Damit fördern diese Programme unser Verständnis des Internets, sie lösen aber sein Versprechen einer kommunikativen Gegenwärtigkeit nicht ein. Zu Beginn der künstlerischen Auseinandersetzung mit den Speicher- und Sendemedien in den 1950er und 60er Jahren waren es John Cage und Nam June Paik, die partizipatorische Konzepte von Zwei-Weg-Kommunikation, Unbestimmtheit und den Zufall (»Random Access«) in die Kunst einführten. An

⁵⁰⁷ Aus dem Einführungstext von Lisa Jevbratt: http://jevbratt.com/1_to_1/: »Five interfaces [Migration: reveals in one image how the Web has ›moved‹ over the last few years; Hierarchical: the Web as directory structure; Every: mapping of all web servers in the database; Random: randomly generated IP addresses from the database; Excursion: provides access to the unsearched places of the web] visualize the databases and provide means of using the databases to access and navigate the Web.«

der Übertragung und Umsetzung dieser Konzepte arbeiten heute nicht nur Künstler, sondern auch Wissenschaftler, um auf dem Weg einer ›verteilten Autorenschaft‹ zu neuen Antworten zu kommen. Von der statischen *Konstellation*, wie sie Warburg in seinem »Menomysyne-Atlas« nicht überwinden konnte, führt der Weg zur dynamischen, offenen, aber auch kontrollierten *Konfiguration* des Wissens, in vielen Fällen mit Anleihen an eine ›fuzzy logic‹.⁵⁰⁸ Die Untersuchung von Aspekten der Performativität im neurophysiologischen Sinn und des Dataminings bilden im Folgenden die Brücke zum dann abschließenden Ausblick auf das vernetzte Archiv.

4.6. Performativität: dynamische Wissenskonfigurationen

Während die erste Generation interaktiver Medienkunst im Prinzip auch auf einer CD-ROM gespeichert werden konnte, da es sich um Read-Only-Memory (ROM) Medien handelte, deren Interaktivität sich auf das ›interpassive‹ Abrufen von gespeicherten Inhalten beschränkte, nähern sich andere Projekte der offenen Zwei-Weg-Kommunikation auf der Basis von RAM-Speichern, also Random Access Memory Speichern. Peter Dittmers interaktive Installation »Die Hebamme« (1992ff.) ist eine solche Maschine im Dialog mit dem Nutzer, wobei das Frage- und Antwort-Spiel von einer so poetischen wie widersinnigen Form ist, dass sich der Diskurs der Nutzer zum großen Teil auf die angezweifelte Sprachfähigkeit des Apparats richtet. Dittmers Prämisse ist aber kein sinnvoller Dialog, sondern die Produktion von »Gestrüpp«:

»Überraschende **Gewichtungen** (Größenwahn) entwickelten sich frühzeitig zum Kern einer der Entgegnungstaktiken [...] Das Sprechen zum Computer ist (vorderhand) ein nutzloses Sprechen, (oft) ein öffentliches Sprechen, ein Sprechen als Karambolage und manchmal auch ein Sprechen mit einer Erwartung, die nicht näher zu beschreiben ist.

Mit wem man spricht, ist nicht offensichtlich; vordergründig ist es der Apparat – aber das ist ja nun Quatsch. Also es bleibt offen.«⁵⁰⁹

⁵⁰⁸ Zwei Beispiele dafür wären »DissemiNET« von Beth Stryker und Sawad Brooks oder »The Unreliable Archivist« von Janet Cohen, Keith Frank und Jon Ippolito, vgl. Steve Dietz, »Memory_Archive_Database v 3.0« in *Switch*: <http://switch.sjsu.edu/web/v5n3/C-1.html>.

⁵⁰⁹ Peter Dittmer, »Schalten und Walten (Die Amme)«, in Frieling/Daniels 2000, S. 224–227, hier S. 226 und 227 (Hervorh. im Orig.). Siehe dort auch die Darstellung der Installation auf der CD-ROM samt Beispieldialog.

In diesem Wettstreit mit der Maschine (die am Ende einfach ein Glas Milch umkippen soll – ein einfacher dramaturgischer Trick) erweist sich die Performanz der User als das eigentliche Werk, denn sie adaptieren sich in Windeseile an die widersinnigen Dialogstrukturen der Maschine und treten so in einen rhetorischen Überbietungskreislauf ein. Die ›Software‹ des Apparats ist insofern lernfähig, als der Künstler die entstehenden Dialoge dem Widerrede-Thesaurus des Apparats als Feedback eingibt und es so potentiell immer schwieriger wird, das vorgebliche Ziel überhaupt zu erreichen.

Zunehmend rekonfigurieren die Internetseiten auf der Programmierenebene die Dynamik, die in künstlerischer Perspektive schon offensichtlich geworden ist. Die dynamische Generierung von Seiten, die mit zwei Dispositiven – einem Pool von Seitenlayouts und einem Pool von Daten in einer relationalen Datenbank – das Dilemma der statischen HTML-Seiten gelöst haben, verdeutlicht in technischer Hinsicht den Aspekt der Performativität. Darüber hinaus stellt sich Schrift im Internet strukturell dar als eine Neukonfiguration des Verhältnisses von Schreiben und Sprechen: Performatives Schreiben und phonetische Schrift gehören zur Domäne der synchronen Kommunikation im Internet.⁵¹⁰ Im pragmatischen Umgang mit den transmedial verflochtenen Elementen von Text, Bild, Ton, Video wird jedes Zeichen potentiell auch zu einem pragmatischen Zeichen, indem es als Link zu anderen Handlungskontexten fungiert. Zeichen visueller oder sprachlicher Art können somit sowohl als Objekte als auch als Agenten des Gedächtnisses fungieren. Damit entspricht die Lektüre einer Rezeptionshaltung, die dem Betrachten eines Bildes entspricht: Nicht mehr das lineare Lesen dominiert, sondern das Umherschweifen des Auges, immer auf der Suche nach einem Eye-Catcher, einem Hot-Spot (siehe dazu noch mal die Interfaces von George Legrady wie auch die Wahrnehmungsexperimente von Jochem Hendricks, der die Suchbewegung der Augen beim Lesen von Zeitungen in eine grafische Visualisierung umsetzt).⁵¹¹ Wie die Dynamik unserer Wahrnehmung von Webseiten statistisch gesehen von der Multimedialität

⁵¹⁰ Vgl. Mike Sandbothe, »Pragmatische Dekonstruktion: Überlegungen zur Veränderung unseres Gebrauchs von Bild, Sprache und Schrift im Internet«, in: Heintz/Huber 2001, S. 268f.

⁵¹¹ Vgl. hierzu auch noch einmal die interaktiven Installation »Der Zerseher« von Joachim Sauter und Dirk Lüsebrink, die mit einem Scannen der Augenbewegung des Betrachters des LCD-Displays an der Wand mit einer Reproduktion der kunstgeschichtlichen Ikone der Mona Lisa, zugleich die progressive Zerstörung des Bildes in Relation zur Blickrichtung programmiert haben.

abhängt, zeigen Untersuchungen, nach denen die Ökonomie der Aufmerksamkeit eine durchschnittliche Verweildauer bei einer statischen Seite von einer Minute zulässt, bei Video von 4 Minuten und bei Audio von immerhin 17 Minuten (die allerdings wohl eher dem Downloaden zu schulden ist). Performativität ist also in technischer, struktureller wie pragmatischer Hinsicht ein inhärenter Aspekt der Netzproduktion.

Umgekehrt gilt aber auch zur scheinbar dominierenden Visualität: Je mehr Icons sich häufen, desto mehr werden diese wieder zu einem Text, bilden Muster, strukturieren sich entsprechend den Rechnermodellen. Es geht, anders gesagt, um Zeit bezogene Relationen und die Diskursanalyse, ohne kulturkritisch gleich von einem Verlust zu sprechen. Das Wuchern der transmedialen Verknüpfungen ist nur dann als ein Wuchern im abwertenden Sinn zu verstehen, wenn man eine ideale Ordnung und Übersichtlichkeit a priori setzt. Demgegenüber verkörpern diese Projekte aber eine Produktion eigener Ordnungen in der Zeit, die den Prozess der Orientierung und Navigation nicht vorschnell in einer harmonischen Ordnung stabilisieren. Nichts anderes tut schließlich auch der Sammler, der seine eigene Wunschstruktur in eine zweite Ordnung übersetzt.

Die neurophysiologischen Aspekte der Performativität unterstützen diese Lesart des Gedächtnisses nicht als Speicher, sondern als Interpretationsmaschine. Zwei Probleme waren es, die diesen Paradigmenwechsel in den Neurowissenschaften der 1990er Jahre hervorriefen:

»Zum einen erwies sich die Suche nach einem integralen Konvergenzzentrum als erfolglos. Damit wurden zugleich Modellbildungen hinfällig, die Wahrnehmung als Informationsaufnahme interpretieren und von einer stufenweisen Weiterleitung und Verarbeitung der eingehenden Signale zu höher gelegenen Integrationszentren ausgehen. [...] Dennett hat diese Annahme eines zentralen Integrationszentrums mit dem treffenden Begriff eines ›cartesianischen Kinos‹ charakterisiert – einem Kino also, in dem ein Ich als Zuschauer die Informationen deutet und dann in Handlungsentwürfe umsetzt. [...] Je mehr deutlich wurde, dass Wahrnehmung eben kein Prozess der Informationsaufnahme und –verarbeitung, sondern vielmehr ein Prozess der Informationserzeugung ist, desto mehr rückte die Frage in den Mittelpunkt des Interesses, wie das Gehirn Sinn konstituierende synthetisierende Leistungen vollbringt. [...] Die Postulierung eines zeitlichen Bindungskonzeptes impliziert eine desintegrierte Form der neuronalen Wissensspeicherung, bei der Wahrnehmungs- und Gedächtnisinhalte in weit verteilter, überlagerter und hochgradig fragmentierter Weise aufgezeichnet sind. Objekte und Ereignisse sind in der Form, wie sie dem Bewusstsein zugänglich sind, an

keiner Stelle des Gehirns permanent repräsentiert, sondern müssen jeweils in Synthesisakten re-konstituiert werden. Auf neuronaler Ebene existieren nur strukturelle Dispositionen [...].«⁵¹²

Muster werden als solche erkannt durch Rekonstruktion und mit älteren Modellen synchronisiert. Damit findet Wahrnehmung immer in einem kybernetischen Prozess statt. Wenn man schließlich berücksichtigt, dass diese Aktualisierungen von virtuellem Wissen immer nur partiell gelingen, dann ist sowohl die Performativität als auch die Kontextabhängigkeit von zentraler Bedeutung in der Generierung von Wissen und Wahrnehmung. Erinnern ist also ein prozessualer Vorgang, der sich in einem gegebenen Moment über die mediale Wahrnehmung (Zeichen, Bild, Schrift etc.) manifestiert und sich nie identisch wiederholen kann. Wenn das Gedächtnis aber transkriptiv funktioniert, dann verweist das auf die Unmöglichkeit identischer Reproduktion und authentischer Erinnerung.

Die Bedeutung eines Konzepts von dynamischer Interaktion über die Medien für die Welterschließung liegt auf der Hand. Und dies ist in jedem Fall komplexer als ein reduzierter Begriff von Interaktivität als Abrufen optionaler Informationen. Insofern leisten auch die entsprechenden künstlerischen Konzepte zu kommunikativen Prozessen von Douglas Davis bis Peter Dittmer Pionierarbeit. Aber lässt sich dieser rekursive Einschreibungsprozess auch mit den Algorithmen in Beziehung setzen, mit denen heute Datamining und Profiling betrieben wird?

»The Alex Galloway and the RSG collective's network visualization project Carnivore (2002) [...] draws attention to the fact that the United States intelligence agencies have a piece of software (code-named Carnivore) that spies on network traffic and may, indeed, be spying on you right now by scanning the email you exchange with your friends and colleagues. This fear of being profiled, of having your data copied or ›doubled,‹ the fear of the loss of or dismemberment of identity are exactly the fears that Freud identifies with the aesthetics of the uncanny.«⁵¹³

Die Implikationen des Profiling sollen hier nicht erörtert werden. Interessant ist an diesem Fall allerdings für den hier untersuchten Kontext, dass ein Mapping-System nur solange als erkennungsdienstliche Maßnahme funktioniert, als es ›heimlich‹ operiert (und damit im Zusammenhang mit dem ›Unheimlichen‹ steht, wie Sack bemerkt). Auch Claus Pias äußert den Verdacht, dass jedes

⁵¹² Vgl. die Ausführungen von Erika Linz, »»The warehouse theory of memory is wrong« – Zur Performativität semantischer Wissensstrukturen«, in: Pompe/Scholz 2002, S. 282–296, hier S. 286/290.

⁵¹³ Sack 2004 (Manuskript des Vortrags); vgl. <http://rhizome.org/carnivore/>.

Bildsuchprojekt bewusst oder unbewusst Teil der erkennungsdienstlichen Forschungsarbeit ist und insofern einen höchst problematischen Aspekt hat.

Ein zweites Beispiel für Datamining ist der von Pattie Maes am MIT Media Lab entwickelte »Firefly-Agent«⁵¹⁴. Dieser generiert aufgrund von einfachen Bewertungen Muster, die wiederum dem Nutzer zu einer zweiten Bewertung präsentiert werden, eventuell noch zu einer dritten usw. Neben den subjektiven Entscheidungen werden aber auch Daten anderer Personen einbezogen, die ähnliche Schnittmengen als positiv ausgewählt haben. So baut sich durch die offene und aktive Partizipation der Nutzer ein algorithmisches Wissen über intersubjektive Vorlieben auf (hier in Bezug auf Musikgeschmack), das im Prinzip genauso funktioniert, wie die Bewertungen von Bildresultaten im Viper-Projekt (siehe Kap. 4.5.). Dahinter steht die Vision eines semantischen Netzes von Referenzen, das nicht durch archivarische, kuratorische oder andere institutionelle (auch polizeidienstliche) Kriterien entwickelt wurde, sondern durch die Speicherung und den Abgleich der Daten der Nutzer. Dabei handelt es sich nicht zwangsweise um ein populistisches Rating, sondern um das Erforschen sinnvoller Kontingenzen durch ein statistisches Korrelierungsprogramm auf der Grundlage einer Datenbank:

»Die Maschine weiß also nicht, dass James Taylor in die Ecke ›Softrock‹ gehört, sondern nur, dass auch andere Benutzer, die Tracy Chapman mochten, etwas für James Taylor übrig hatten.«⁵¹⁵

Dies lässt sich auch für die neuronale Netze behaupten: Sie ›kennen‹ nicht die Semantik der Erinnerungsspur, aber sie machen einen Abgleich mit den bisherigen Mustern und stellen so Kohärenz und kulturelle Kontinuität her.⁵¹⁶ Eine Praxis schreibt sich in ein Archivierungsprogramm ein, wird also dadurch Monument oder Dokument, beides Begriffe, die nach Winkler kulturelle Kontinuität herstellen, zugleich verändert dieser Akt wiederum die Praxis und den sozialen Prozess. Die Akteure befinden sich in einem kybernetischen System von Kreisläufen und rekursiven Prozessen, ganz ähnlich den selbstorganisierenden

⁵¹⁴ Vgl. <http://is.gseis.ucla.edu/impact/f96/Reviews/achiaravanond/> (die ursprüngliche Website des Projekts ist im Feb. 2004 nicht mehr online).

⁵¹⁵ Ippolito 1997, S. 162; vgl. auch zu Rating-Prozessen Ken Goldberg u. a.: »The On-line Joke Recommender«: <http://shadow.ieor.berkeley.edu/humor/>.

⁵¹⁶ Vgl. Winkler 2002.

Abbildungen von Communities, wie es die Projekte von Celis oder Mongrel (siehe oben) darstellen.

Aber die Untersuchung der Sprache zeigt auch, wie Alterität und Kopräsenz immer schon einen Möglichkeitsraum in der Literatur oder auch in den psychischen Prozessen der Verdrängung und Aktualisierung von verdrängten Inhalten schaffen, der mit Konnotationen und Ersetzungen operiert. Damit werden die paradigmatischen Bedeutungsachsen betont, so dass die manifeste Bedeutung eines Wortes immer auch einen Bedeutungshof von latenten Bedeutungen umfasst (andere Idiome, ältere Bedeutungen, andere Kontexte etc.). So hat jedes Wort ein Bedeutungsvolumen, das – und das ist für den Begriff eines dynamischen Archivs wichtig – immer nur fragmentarisch und different realisiert wird.⁵¹⁷ Auch wo der ›normale Historiker‹ nichts findet, ist, so Derrida, ein performativer Prozess der archivarischen Dokumentation von Symptomen, Zeichen, Figuren, Metaphern und Metonymien im Gang.⁵¹⁸ Der Prozess des Sammelns von Daten vollzieht sich also auch jenseits bewusster Ordnungen. Dies in seiner Medialität zu zeigen, ist einer der zentralen Aspekte aller künstlerischen Arbeiten mit Datenbanken, Archiven und Visualisierungen. Während der User an dem einen Ende der Archivierung mit seinen Inhalten beschäftigt ist, vollzieht sich am anderen Ende das Data-Mining der Maschinen und Programme. Diese Relationen nachvollziehbar zu machen und als eine Option zur Intervention zu gestalten, ist ein genuin künstlerisches Interesse.

4.7. Das vernetzte Archiv: Archivgeneratoren

»Es käme heute darauf an, ein solches Gedächtnis vorwegzunehmen, eine Art Anti-Archäologie, die jetzt schon ahnt, was später einmal Gedächtnis sein wird: radikale Gegenwartskunde. Also nicht aus Archiven vergangene Kulturen zu rekonstruieren, sondern die Strukturen der gegenwärtigen Medienkultur als Bau, das heißt, Schaltpläne zu entziffern, transparent werden zu lassen, an denen sich die neuen Datenbanken anlagern, und ihre Übertragungswege kennen zu lernen wie das Straßenverzeichnis einer Stadt.«⁵¹⁹

⁵¹⁷ Vgl. Winkler 1997, S. 36f.

⁵¹⁸ Vgl. Derrida 1997, S. 116.

⁵¹⁹ Ernst 2002, S. 68.

Wolfgang Ernst schließt daher auf die Entstehung von Netzwerken und Knotenpunkten jenseits der Ordnungen einer Hierarchie: »Die medienarchäologische Option lautet also, das Archiv von seinen Verschaltungen, nicht länger von Geschichten her zu denken.«⁵²⁰ Ähnlich den neurophysiologischen Erkenntnissen zu den Dispositiven der Wahrnehmung müsste ein anderer Archivbegriff also auch neue strukturelle Dispositive anbieten wie die horizontale Verkettung im Konzept des vernetzten Archivs.

Das vernetzte Archiv der Zukunft findet seine Konkretion bereits im Konzept des ›verteilten Rechnens‹ (distributed computing), bei dem eine potentiell unendliche Kette von Rechnern die Rechenleistung eines Mainframe-Computers ersetzen und bei weitem überbieten.⁵²¹ Lokale Netzwerke (LAN-Parties) und Intranets verbreiten sich immer mehr. Übertragen auf das Archiv bedeutet dies, dass sich das ›verteilte Archiv‹ als eine temporäre und dynamische Konfiguration begreift, die sich weiterhin auch durch die Nutzung bzw. die Beiträge jedes einzelnen Teilnehmers erst konstituiert. Es entstehen so dynamisch Zentren und Knotenpunkte aktueller Diskurse, während andere Beiträge in die Tiefen der Speicher wandern, von wo es sich aber jederzeit durch Nachfrage wieder auf der sichtbaren Oberfläche des Interfaces manifestieren könnte. Die Kategorie der Aktualität oder auch des Neuen (Boris Groys) transportiert offensichtlich die Gefahr des Ratings als einer Hitparade, wie es im übrigen die Absurdität des Ratings der Textplattform »textz.com« von Sebastian Luetgert vor Augen führt.⁵²² Zugespitzt heißt die These, dass eben auch in Bereich der Theorie inzwischen die Groyssche Kategorie des Neuen als Umwertung von Werten greift. Interessant ist dennoch hieran, dass bestimmte Theorien, Modelle und Texte in neuen Zusammenhängen rezipiert werden und Wirkung entfalten können. Die Kritik an diesem Modus der Popularität verdeckt eine generelle Angst vor Bewertungen und Umwertungen. Es ist dies die strukturell gleiche Angst, die sich in der Kritik an Zufallsoperationen festmacht. Kontingenz,

⁵²⁰ Ebd.

⁵²¹ Das vielleicht bekannteste Beispiel ist *seti@home* (UC Berkeley) unter <http://setiathome.ssl.berkeley.edu>) zur Suche nach außerirdischem Leben, bei dem alle angeschlossenen Rechner mit Daten des Arecibo-Teleskops in Mexiko versorgt werden. Andere Anwendungen sind *FightAIDS@home* oder *Folding@home* (zur Alzheimer-Forschung).

⁵²² Hier werden Nutzungsfrequenzen z. B. für französische oder italienische Theoretiker aufgelistet. Wer bekommt die meisten Clicks oder Page-Hits? Liegt aktuell Benjamin vor Derrida? Wer sind die noch unbekannten, aber schon gefragten Heroen des Diskurses?

zufällige Nachbarschaft, kann jedoch produktiv sein und neue Denkmodelle generieren. Ob diese sich in die Denkmuster und die Zitierpraxis einer neuen Generation »einschreiben«, wird sich erst durch die Nutzer entscheiden.

Das Rating ist pragmatisch, aber kein Allheilmittel. Jedes Rating verschiebt nur das Fällen von Urteilen und die Übernahme von Verantwortung auf eine kollektive Praxis in der Hoffnung, dass sich die »richtige« Bewertung in der Zeit manifestiert. Selbstverständlich setzt sich aber in der Praxis nicht immer das qualitativ Hochwertige durch, wie die Geschichte der Heimvideoformate beweist. Aber was sich durchsetzt, hat in jedem Fall ein Bündel von Qualitäten im Gepäck – Verfügbarkeit und Zugänglichkeit sind nicht die geringsten dieser Qualitäten.

Die Einführung war schon auf Vannevar Bushs Essay »As We May Think« eingegangen, auf seine Betonung des assoziativen Denkens, das nicht eine Bedeutung in einem Wort, Bild, Satzesatz sucht, sondern in der Verbindung von zwei Elementen. Assoziatives Indizieren als Programm-Feature bedeutet in seinen Worten nichts anderes, als das jedes nach Belieben ausgewählte Element unmittelbar und automatisch ein anderes Element auswählen kann: »This is the essential feature of the Memex. The process of tying two items together is the important thing.«⁵²³ Bushs Vision einer automatisierten, assoziativen Verlinkungsmaschine, seine »Memex«, verdeckt allerdings, wie deutlich geworden ist, die Kehrseite der Medaille, das heißt, die Geschichte der Fabrikation der Daten und des inhärenten Verlusts von Daten, eine der Voraussetzungen für Lesbarkeit wie für das Erinnern generell. Wenn man genau dadurch vergisst, dass sich Erinnerungen aufeinander schichten, wie Ecos räumliche Metapher lautet, dann ist das Archiv auch nicht als eine neutrale leere Hülle zu verstehen, die mit Input gefüllt wird, sondern als ein Prozess in der Zeit, der von technologischen, politischen, sozialen und finanziellen Bedingungen abhängig ist. Der modus vivendi des Archivs, seine Existenzberechtigung und strukturelle Verankerung in der Gesellschaft, ist genau dies: der Gegenwart eine historische Begründung zu liefern. Jedes Archiv ist damit zugleich auch Arbeit am Mythos, an der Ursprungserzählung, ohne dass aber heute ein unverrückbarer Ursprung noch angenommen werden kann.⁵²⁴ An dieser mythischen Dimension

⁵²³ Bush 1996, S. 42.

⁵²⁴ Die Kritik an allen mythischen Ursprungserzählungen hat in Deutschland besonders eindrücklich und nachhaltig der Berliner Religionswissenschaftler Klaus Heinrich geleistet. Vgl.

partizipieren auch Software-Programmierer, wenn sie jenseits der reinen Funktionalität von Code an der Folklore mitarbeiten:

»Programmiersprachen-Lyrik (wie die Perl poetry), Code-Slang (durch algorithmisches Filtern von Text), virales Skripting, rekursiver und ironischer Programmiercode (wie zum Beispiel im sich selbst exakt replizierenden Quellcode sogenannter ›Quines‹)⁵²⁵.

Das, wie Florian Cramer im Untertitel seines Textes ausdrückt, »Drängen des Codes an die Nutzeroberflächen« ist auch im mathematisch strukturierten Programmierkontext als ein über die Technologie hinausweisendes Bedürfnis manifest, Wünsche und lustvolle Produktion nicht gänzlich der Rationalität zu opfern.

An dieser Stelle lohnt es sich, noch einmal auf Derridas Lektüre des Archivs einzugehen. Mit Derrida wird die einzigartige Wendung deutlich, die das Auftauchen der Psychoanalyse für die Geisteswissenschaften bedeutet hat, wenn auch nicht so sehr für die Theorie der Dekonstruktion, die eher eine Praxis denn eine Theorie ist, als vielmehr für die Analogien zum psychischen Verdrängungsprozess. Insofern der Akt des Verdrängens bei Derrida als ein Akt der Archivierung gelesen wird, öffnet sich ein ganz neuer Horizont der Interpretation des Archivierten. Im Gegensatz zu der anfänglich herausgestellten Etymologie des Archivs als der Etablierung einer Ordnung und Hierarchie durch das Gesetz stützende Akte und Dokumente, rückt in dieser Perspektive nun das Marginale und Unterdrückte ins Blickfeld einer Archivierung wider Willen. Freuds Theorie der Wiederkehr des Verdrängten impliziert also für die Argumentation hier, dass sich das Archiv nie als endgültige Ordnung etablieren kann, sondern immer auch von anderen Lesarten marginaler und unterdrückter Spuren und Erinnerungen durchquert wird. Derrida geht noch einen Schritt weiter, wenn er in Frage stellt,

»dass der Widerspruch zwischen dem Gedächtnis- oder Archivierungsakt auf der einen und der Verdrängung auf der anderen Seite irreduzibel bleibt. Als ob man nicht eben genau das, was man verdrängt, erinnern und

besonders seine Publikationen *Parmenides und Jona. Vier Studien über das Verhältnis von Philosophie und Mythologie* (Frankfurt/Main 1966) und *tertium datur. Eine religionsphilosophische Einführung in die Logik* (Basel, Frankfurt/Main 1981).

⁵²⁵ Florian Cramer, »Exe.cut[up]able statements: Das Drängen des Codes an die Nutzeroberflächen«, in: *Ars Electronica, CODE*, Ostfildern 2003, S. 104–109, hier S. 109.

archivieren könne, es archivieren könne, indem man es verdrängt (denn die Verdrängung ist eine Archivierung)«. ⁵²⁶

Diese Lesart unterstützt somit gerade nicht die offiziöse, manifeste Seite der etablierten Ordnung, sondern die prinzipielle Aktualisierbarkeit latenter Inhalte. Damit ist das Archiv auch kein ›Gegebenes‹ mehr, sondern ein Prozess der Aktualisierung, Interpretation und Re-Impression, wie Derrida es nennt. Und so lässt sich das Archiv auch erst in seiner Performativität der »Symptome, Zeichen, Figuren, Metaphern und Metonymien begreifen, die »zumindest virtuell eine archivarisches Dokumentation da bezeugen, wo der ›normale Historiker‹ nichts findet«. ⁵²⁷

Der Prozess des Sammelns von Daten vollzieht sich also auch jenseits bewusster Ordnungen. Dies in seiner medialen Performanz zu zeigen, ist einer der wesentlichen Aspekte aller künstlerischen Arbeit mit Datenbanken, Archiven und Visualisierungen. Derrida fordert uns im Anschluss an seine Überlegungen auf, eine

»Bewegung in unserem begrifflichen Archiv zu akzeptieren und darin eine ›Logik des Unbewussten‹ mit einem Denken des Virtuellen zu kreuzen, das nicht mehr durch die traditionelle Opposition von actus und potentia begrenzt wäre«. ⁵²⁸

Er schrieb diese prophetischen Zeilen 1995, also zu einer Zeit, als das World Wide Web erst in den Anfängen steckte und noch bevor die elektronische Revolution die tatsächliche Praxis der Archivierenden weltweit herausfordert. Während der User an einem Ende der Archivierung mit der Lektüre und der Navigation der Nutzeroberfläche beschäftigt ist, vollzieht sich am anderen Ende das Data-Mining der Maschinen und Programme. Wo es in der Psychoanalyse der Dialog zwischen zwei Menschen ist, der bewirken soll, die verdrängten Inhalte ›zum Sprechen zu bringen‹, ist die Medienarchäologie auf die suchende, sortierende und interpretierende Hilfe von Maschinen und Algorithmen angewiesen. Die Ergebnisse wiederum, die sich so manifestieren, sind für den User oftmals nicht nachvollziehbar. Wenn der Algorithmus offensichtlich semantisch unzutreffende Ergebnisse liefert, ist das zwar ein interessanter

⁵²⁶ Derrida 1997, S. 116.

⁵²⁷ Ebd., S. 117.

⁵²⁸ Ebd., S. 120f.

Prozess, den man wiederum thematisieren kann, aber es bleibt nicht nur ein Rest von magischer Operation und Unsicherheit (Wie kann es zu diesem Ergebnis kommen?), sondern auch von Unzufriedenheit. Dem Rechner ist das Bild egal, nicht aber dem User! Der User kann, um die Sprache der Psychoanalyse zu verwenden, die Analyse nicht immer annehmen, unabhängig davon, ob er überhaupt den Quellcode lesen und verstehen kann. Die Hoffnung richtet sich nicht auf die Bestätigung des bereits Gewussten, sondern auf unerwartete Resultate, die überraschen und Prozesse aktivieren. Was das ist, weiß gelegentlich ein Künstler wie Peter Dittmer, der sein Programm mit poetischen, falschen und verblüffenden Antworten füttert, denn auch die ›intelligenteste‹ Maschine kann das Unerwartete nicht von alleine wissen. Es bleiben also, ohne dass man es bedauern müsste, Reibungspunkte, Fehlerquellen, Fehlinterpretationen, denn dies stimuliert wiederum den Diskurs mit anderen Usern. Insofern ist das Medienarchiv immer auch zwangsläufig eine Diskursmaschine und nicht ein reiner Daten verarbeitender Apparat.

Das Interesse an den Baumeistern unserer Mediengesellschaft ist seit Mitte der 1990er Jahre, als Derridas Archivbuch oder auch Winklers »Docuverse« erschienen, zunehmend größer geworden. Nicht nur die Kunst entdeckt die Programmierer, wobei Institutionen wie die Ars Electronica oder das ZKM hier nur Vorreiter sind, sondern auch die Gesellschaft und die Massenmedien sorgen sich mehr und mehr über die Viren verbreitenden Programmierer. In wie weit die Faszination für Algorithmen sich von der ersten Welle von Computerkunst in den 1960er Jahren unterscheidet, ist noch offen. Aus dieser Geschichte ist allerdings die Lehre zu ziehen, dass die Faszination an mathematischen Zeichenexperimenten nicht weit trägt. Auch die Inszenierung neuerdings vom Quellcode an sich, so geschehen in der Ausstellung »CODEDOC«⁵²⁹ des Whitney-Museums 2003, kuratiert von Christiane Paul, wo man erst den Code lesen konnte (sollte), bevor man das eigentliche Werk anklickte, täuscht nicht darüber hinweg, dass ein solcher Meta-Diskurs nur als konzeptuelle Geste Erfolg haben kann. Dem Bedürfnis nach Geschichten, Identitäten, Politiken und anderen Aspekten unserer Realitätskonstruktionen kann ein rein formalistisches und ästhetisches Spiel nicht abhelfen. Im Unterschied zum Selbstverständnis des traditionellen

⁵²⁹ [Http://whitney.artport.org/CODEDOC/](http://whitney.artport.org/CODEDOC/)

Archivs, das die Vergangenheit für die Zukunft aufzubewahren glaubt, drängt mit den Medien im Archiv die Erkenntnis an die Nutzeroberfläche, dass jeder Aufzeichnungs- und Erinnerungsprozess allein der Vergegenwärtigung im Hier und Jetzt dient. Insofern ist im Licht dieser vorliegenden Lesarten des Verhältnisses von Kunst und Medien das Archiv neu zu denken: nicht kulturkritisch als wahlweise Speicher, Arsenal, Depot, Magazin oder gar Widerlager des Originalen und Authentischen im flüchtigen Mainstream der Wegwerfgesellschaft, sondern als ein medialer Generator für historiografische, topografische, topologische und theoretische Diskurse, die auf spezifische Weise die medialen Verstrickungen zwischen Kunst und Gesellschaft verkörpern. Das Archiv tatsächlich als ein offenes, dynamisches System zu denken, heißt auch, den intransitiven Begriff durch das transitive und prozessuale ›Archivieren‹ und den ›Speicher‹ durch den ›Generator‹ zu ersetzen, heißt,

»[...] (s)einer prinzipiell offenen, supplementierbaren Inventar- respektive Katalogstruktur zu folgen – einer Karteiform, die in der Informatik längst als *hypercard* wieder entdeckt worden ist«.⁵³⁰

Bis zur vernetzten Karte von transmedialen Archivierungsprozessen ist es aber noch ein weiter Weg, der immer wieder auf das Beharrungsvermögen der Menschen und der Sprache trifft, das gerade durch seine Widerständigkeit daran erinnert, dass es nicht darum gehen kann, der Hybris des Alles-mit-Allem-Verknüpfens zu folgen, sondern Konfiguration von Welt zu gestalten, die produktive Anknüpfungspunkte bieten.

⁵³⁰ Wolfgang Ernst, »ROM 1881: Die Medialität des Vatikanischen Geheimarchivs als Gesetz der Historie«, in: Pompe/ Scholz 2002, S. 54f.

5. Remapping und offene Fragen

In der vorliegenden Arbeit ist von dem alten Wunsch von Diderot bis Vannevar Bush die Rede gewesen, alles Wissenswerte oder sogar emphatisch ›Alles‹ auf Abruf zur Verfügung zu haben. Die Utopie richtete sich auf ein transdisziplinär organisiertes und mit Hilfe von Maschinen generiertes Wissen, das heute mit den Möglichkeiten der elektronischen Datenverarbeitung in konkreten Wissensspeichern mit algorithmischen Agenten bereits Realität geworden ist. Doch bei jeder Konstruktion einer dynamischen Datenbank bleibt das Problem, dass diese Agenten aufgrund ihres binären Charakters auch nur binäre Daten verarbeiten können. In der Einführung hatte ich postuliert, dass die aktuelle Frage nicht mehr lauten kann: »Wird in unserer zerstreuten Ökonomie der Aufmerksamkeit noch Wissen angesammelt?«, sondern: »Welche Form von Wissen wird wie produziert?« Diese einleitende Bemerkung hat natürlich Konsequenzen auch für den vorliegenden Text und das Schlusskapitel. So faszinierend auch die Wünsche des universalen Verknüpfens sind, wie Hartmut Winkler in »Docuverse« ausgeführt hat, so wenig will ich dieser Hybris folgen. Die Ergebnisse der vorangegangenen Untersuchungen sollen nicht in eine harmonisierende Erzählung münden und damit alle gedanklichen, theoretischen, künstlerischen oder technischen Fäden zu einem gar ›zwingenden‹ Schlussbild knüpfen. Zu Prozess orientiert und Ergebnis offen haben sich nicht nur die künstlerischen Strategien erwiesen, sondern auch die technischen Dispositive, mit denen Kuratoren und Archivare lernen müssen zu arbeiten. Die Metapher, die sich hier anbietet, ist eher die einer Karte von Fundstellen, also der (medien)archäologische Blick. Die Möglichkeit, an Projekte eines universalen Archivs anzuknüpfen, existiert nur noch medienarchäologisch, siehe die filmische Praxis des »found footage« sowie die Sammler unter den KünstlerInnen wie Hans-Peter Feldmann, Peter Piller oder Rosangela Rennó (»Arquivo Universal« 1998). Sie geben der Gegenwart eine Präsenz, indem sie das Unscheinbare, Unbeachtete, Marginale und Periphere sammeln und aus dem Fundus des Alltäglichen in den Massenmedien neue Erzählungen generieren und eine soziale Praxis des Visuellen herausarbeiten. Entscheidend ist dabei, dass aus diesem

Material eine Wissenskonstellation entsteht, die in ihrer Offenheit, Dynamik und Flüchtigkeit zu einer Signatur der zeitgenössischen Probleme wird.

Das Wissen kommt heute mehr denn noch zu Zeiten der Enzyklopädie aus der Explosion der Disziplinen wie der Implosion der Maßstäbe. Kontextualisierung als Methode wurde exemplarisch im zweiten Kapitel anhand der Zusammenhänge von Medientechniken, politischen Konstellationen und künstlerischen Strategien vorgeführt. Allgemeiner gesagt, die Annäherung an die Medienkunst kann nur in einer Konstellation aus Kunstgeschichte, Mediengeschichte und Medientheorie geleistet werden. Wenn aber einzelne Disziplinen nicht mehr in einem autonomen Wissenssystem operieren können, ohne den Anschluss an die Komplexität des neuen Wissens zu verlieren, dann wird das ›Remapping der Medien und Kunst‹ gerade da fündig, wo sich die Praxis an den Schnittpunkten und Rändern der Disziplinen manifestiert.

Diese Grenzgänge zwischen den Disziplinen und auch Medien haben selbst heute ›klassische‹ Autoren der Medienkunst wie Gary Hill, Peter Callas oder Robert Cahen unternommen. Sie haben Übergänge und Passagen von der Moderne zur Postmoderne, vom Sprachlichen zum Visuellen erarbeitet und ausgelotet. Ihre Bildpraxis, die sich wesentlich den neuen medialen Bildbearbeitungstools der 1980er und frühen 1990er Jahre verdankt, verwies, semiotisch und nicht strukturalistisch gesehen, noch einmal auf andere Bilder und visuelle Kontexte, auf einen immanenten Bedeutungsraum der Bilder und Bildkombinationen. Und so wie nach Ernst Gombrich in der Kunstgeschichte die Gemälde eher durch andere Gemälde als durch ihre indexikalische Funktion zu verstehen sind, so war es auch Aby Warburgs große Leistung, diese Zusammenhänge visuell plastisch werden zu lassen.

Die medienkünstlerische Praxis ist, seit dem Aufkommen des Internetbooms, im letzten Jahrzehnt neue Wege gegangen: Nun erproben nicht nur Künstler, sondern auch Amateure und Wissenschaftler wie Kuratoren neue Strukturen der Wissenskonfiguration und des Visualisierens, deren Dynamiken wie auch Praktiken der Vernetzung und Selbstorganisation – so eine der Schlussfolgerungen dieser Arbeit – auf die Koordinaten der zukünftigen Wissensgesellschaft zielen. Aber wenn es sich nicht mehr um eine Praxis der Gegenbewegung zu den klassischen Institutionen wie bei den Avantgarden des

20. Jahrhunderts handelt, dann bleibt doch die Frage, wo die Schnittstellen zwischen den alternativen Produktionsnetzwerken und den institutionalisierten Öffentlichkeiten wie Museum und Massenmedium sind. Wie sehr sich dies institutionell wie geografisch von den 1960er Jahren bis heute geändert hat, wurde in den ersten beiden Kapiteln der »Geschichten der Medienkunst« untersucht. Es ging nicht nur um die Frage nach dem ›Wie‹, sondern auch um die Frage nach dem ›Wo‹ der Produktion von Wissen.

Die Antwort, oder zumindest eine mögliche Antwort, liefert die konzeptuelle Haltung, die sich auf die Wissensproduktion und das Wissensmanagement richtet und eine Fülle neuer Anwendungen in der Arbeit mit den Terminologien und Operationen von Datenbanken, Archiven und Sammlungen findet. Wie genau die Interface-Gestaltung an der Wissensproduktion Anteil hat, bleibt eine offene, gleichwohl spannende Frage. Dass der Ort des Wissens aber nicht mehr nur ein physikalischer Ort ist, sondern sich ebenso telematisch und global vernetzt konstituiert, ist inzwischen zu einem Allgemeinplatz geworden. Die Schlussfolgerung daraus muss jedoch genauso gezogen werden: Die allgegenwärtigen Prozesse des Speicherns, Sortierens, Indizierens und Abrufens vollziehen sich auf der persönlichen Desktop-Ebene wie auf der archivarisches Ebene von Institutionen und natürlich im Netzwerk von Festplatten und Softwarekonfigurationen, die sich keiner ›juristischen‹ Person mehr zuordnen lassen.

Aber auch wenn nicht immer eindeutig identifizierbar ist, wer in einem vernetzten Raum konkret welche Handlungen aktiviert, so vollziehen sich doch nach wie vor konkrete Handlungen und schließlich bilden sich nach wie vor Identitäten über Erzählungen und Erinnerungen. Sigmund Freuds Metapher des Wunderblocks als einer physischen Einschreibung in den Gedächtnisspeicher ist zwar faszinierend, jedoch auch irreführend. Medienarchäologisch ist zunächst einmal die Vorherrschaft des Relationalen über das Referenzielle zu konstatieren⁵³¹, siehe die künstlerischen Projekte zur Generierung von Daten aus Schemata (Dan Graham), Strukturen (Douglas Blau) oder Algorithmen (Cornelia Sollfrank). Die Datenbank-Kultur, wie sie Lev Manovich diagnostiziert hat, scheint tatsächlich einen Paradigmen-Wechsel in der Generierung und

⁵³¹ Wolfgang Ernst, »Datenkrieg. Troja zwischen Medien und Archäologie«, Berlin 2002, S.14, in: <http://www.archive-der-vergangenheit.de>

Organisation von Wissen darzustellen. Dieses Remapping kann analog vor sich gehen (siehe die klassischen Spurensammler unter den KünstlerInnen) oder aber auf ein algorithmisches Wissen rekurrieren, das sich den Kategorien des Sichtbaren vollkommen entzieht. Dieses Wissen, das sich nicht mehr intuitiv oder visuell verstehen lässt, benötigt wiederum technologische Dispositive des Auslesens, Darstellens und Interpretierens – ein kybernetischer Prozess, der in jedem Fall die Grenzen des »pictorial turns« aufzeigt, die sich angesichts der allgegenwärtigen Performativität selbst im Archiv nicht übersehen lässt.

Remapping heißt aber auch, dass Neues und Innovatives nicht unbedingt immer in technologischer Hinsicht entsteht, sondern dass das Neue oft allein in der Umwertung, man könnte auch sagen Neu-Konfiguration, alter Materialien besteht. Das Neue setzt sich nicht allein deswegen durch, weil es neu ist, sondern weil es erstens auf eine krisenhafte Situation antwortet (der Zettelkasten und die Liste helfen uns bei der Bewältigung der Datenströme nicht mehr weiter) und zweitens sich auch an Wünsche und Utopien anschließen lässt. Der Wunsch nach Orientierung und Ordnung im Wuchern der Zerstreuung bleibt bei aller Vergeblichkeit gleichwohl bestehen:

»Die ›Wünsche‹, die sich an das Datenuniversum knüpfen, zielen dementsprechend auf eine neue Sprache, die der Arbitrarität entkommt und ihrem doppelten Schrecken von Willkür und historischer Determination, die der unendlichen gesellschaftlichen Differenzierung standhält und dennoch ihre Einheit bewahrt, deren Wuchern limitiert ist durch ein Skelett letztlich sehr weniger rationaler Prinzipien, und eine Sprache schließlich, die das Schwirren der sich ausdifferenzierenden Medien in einem einheitlichen ›Tableau‹ zum Stillstand bringt.«⁵³²

So utopisch dieser Wunsch ist, so real ist er andererseits und so mächtig wirkt er fort, wenn er nicht ernst genommen und ausgesprochen wird. Die Wünsche der KünstlerInnen sind aber andere. Sie zielen nicht auf eine neue Systematik und einen Stillstand, sondern in die Richtung der Entfaltung möglichst vieler Praxen und der Verschaltung möglichst vieler Medien. Sie scheuen auch die Funde des Zufälligen nicht. Das Arbiträre ist eben nur in einer angstbesetzten Perspektive ein Ausdruck von Willkür. Zentrale Positionen der Medienkunst lassen sich auf ein genuines Interesse am Random-Modus, am Begriff des Unbestimmten (John Cage) wie des Aleatorischen, wie er vor allem von Nam June Paik verkörpert

⁵³² Winkler 1997, S. 332.

wurde, beziehen. Analog sind Künstler ebenso an Information wie am Rauschen interessiert, an neuen Systemen wie an Brüchen der alten, am Stillstand in Hochgeschwindigkeitsszenarien wie an Bewegung in starren Strukturen.

Stillstand ist als Wunschkategorie vielleicht dem Unbewussten der Archivare eingeschrieben, aber selbst als Ideal und Hoffnung längst nicht mehr zu haben. Das Video-Still, das eingefrorene Frame des elektronischen Pixelflusses, wird zwar formal eingesetzt, aber wiederum durch seine Realisierung als Videoprojektion wie etwa in jüngerer Zeit in Philipp Lachenmanns »Surrogate I (Dubai)« (2000) oder als Webcam-Projektion wie in »Empire 24/7« (seit 1999) von Wolfgang Staehle zu einem Prozess in ›real time‹.⁵³³ Und wenn wir die übers Netz übertragenen Bilder des Empire State Buildings unweigerlich in einer Bildtradition rezipieren, die sich im Spannungsfeld von Andy Warhol bis zum medialen Super-Event des Anschlags auf das World Trade Center bewegt, dann ist dies einerseits unbestreitbar eine Option der Rezeption, zugleich eröffnet sich aber auch ein neues Feld einer technologischen Praxis der Ausstellung, das Künstler als erste definieren.

Einer der Pfeiler der marktkonformen Kunst ist bis heute der autonome Künstler, der zugleich schon immer von kollektiven Kunstpraxen kritisiert wurde. Das Kollektiv hat zwar eine ideologische Praxis begründet, die ihre eigene totalitäre Geschichte im 20. Jahrhundert hatte, aber das Moment einer kollektiven Produktionsweise ist damit nicht per se desavouiert. Guy Debords situationistische Praxis war nicht nur theoretisch, sondern auch in einem praktischen Sinn an einem Austausch von Produzenten beteiligt, denn die Texte der 1. Situationistischen Internationale waren dezidiert »zum freien Wiederabdruck ohne Herkunftsangabe«. Auch in der Fluxusgruppe der 1960er Jahre gab es die Idee kollektiver Autorenschaft (allerdings auch in beiden Gruppierungen gegenteilige Tendenzen zur Dogmabildung). Austausch über Texte und Bilder als gruppendynamischer Produktionsprozess ist mit anderen Worten überhaupt keine neue künstlerische Praxis. Sie hat jedoch heute durch die digitalen Technologien und die Vernetzung eine gesellschaftliche Verbreitung gefunden, wie sie sich kein Künstler hätte träumen lassen.

⁵³³ Vgl. Kat. »ausstellung_exhibition«, transmediale.02, Berlin 2002, S. 30f. (Lachenmann) und Kat. *net_condition*, Druckrey/Weibel 2000 (Staehle).

Die Dynamiken der elektronischen ›Objekte‹ und der medialen Prozesse sind dabei, die autoritäre Ordnung des Archivs gründlich in Frage zu stellen: »We are witnessing a loss of binding systems of meaning and canons of knowledge. We are shifting [...] from the Big Meta-Narratives to the many little ones.«⁵³⁴ Auch wenn die große vereinheitlichende Erzählung durch die Parallelität und Vielfalt subjektiver und fragmentarischer Perspektiven abgelöst worden ist, so wird dennoch deutlich, dass es auch in Zukunft nicht darum gehen wird, jede Meta-Erzählung abzuschaffen (als ginge dies), sondern die Ordnungen als temporäre, dynamische und – so eine weitere Schlussfolgerung – nutzerabhängig zu definieren. Die ›kleinen Erzählungen‹ schreiben also mit an der Ordnung des Archivs. Die Einbeziehung des Users, die reklamierte Partizipation, wird ohne Zweifel in vielerlei Hinsicht rein kommerziell ausgebeutet und inszeniert (Stichwort: Data-Mining). Dennoch bietet die Möglichkeit für Feedback grundsätzlich eine Basis für Partizipation. Dass wir Bedeutung nur als radikalen Konstruktivismus denken können, belegen auch die Forschungen der Neurophysiologie: neuronale Prozesse des Wahrnehmens und Erinnerns realisieren sich immer ad hoc durch die Generierung und Aktualisierung von Daten. An der Konstruktion von Bedeutung nicht ›nur‹ physiologisch, sondern auch bewusst und aktiv beteiligt zu sein, ist sicher einer der wesentlichen Impulse, die von der Medienkunst ausgehen.

Das Archiv an einen lebendigen Diskurs und eine gesellschaftliche Praxis anzuschließen, ist eine der zumindest künstlerischen Entwürfe. Wird das mediale Archiv also vorrangig ›senden‹ statt ›speichern‹? Oder ist es gerade die Unterbrechung der Zirkulation, die Lagerung außerhalb der Ökonomie der Aufmerksamkeit und Sichtbarkeit, damit Information bewahrt werden kann, die zu späterer Zeit wieder ›entdeckt‹ werden wird?⁵³⁵

»Die phantasmatische Gleichsetzung digitaler Welten mit dem universalen Archiv ist keine Funktion des Archivs, sondern von Erzählungen des Archivs, einer Ideologie der Erinnerung, die auf dem blinden Fleck ihrer Unerzählbarkeit (weil Zahlen rechnend) erst aufblüht. Das als Cyberspace

⁵³⁴ Volker Grassmuck, »The Living Museum«, in: *Virtual Museums*, ARCH Symposium, Salzburg 1998 (Vortrag).

⁵³⁵ »Gedächtnis als Information entsteht nur dort, wo sich die Materialität der Dinge ihrer kulturellen, also hermeneutischen Zirkularität entzieht.« Wolfgang Ernst, »Im Namen des Speichers: Eine Kritik der Begriffe ›Erinnerung‹ und ›Kollektives Gedächtnis‹« in: Moritz Csáky/Peter Stachel (Hg.), *Speicher des Gedächtnisses: Bibliotheken, Museen, Archive*, Wien 2000, S. 99–127, hier S. 103.

begehbare Archiv behauptet Gedächtnis, praktiziert aber dessen Dementi:
Rituale der Kybernetik.«⁵³⁶

Dieser radikalen wie polemischen Kritik am medialen Archiv ist jedoch insofern zu widersprechen, als das Argument sich mit gleichem Recht auch auf die archivischen Prozesse vor dem ›Cyberspace‹ anwenden lässt. Die Daten, die archiviert werden, verändern ihre Form, indem sie dekontextualisiert archiviert werden, sei es nun analog oder digital. Was sich fundamental geändert hat, ist aber nicht nur die Generierung ganz neuer Meta-Daten, sondern auch die reale Verfügbarkeit, mit anderen Worten die Prozesshaftigkeit und Aktualisierbarkeit von Daten. Wenn Datensätze aber nicht nur ›angelegt‹ und ›abgelegt‹ werden, sondern ständig aktualisiert, dann verweist dies auf die Verschaltung einer maschinischen mit einer sozialen Praxis. Das ›Gedächtnis‹ ist somit nicht eine Funktion des Archivs, sondern der variablen technischen Konstellationen und der historisch wie kulturell bedingten Praxen des Nutzers. Die Entkoppelung von Gedächtnis (nun als maschinischer Großspeicher) und Erinnern (nun als subjektiver, fragmentarischer Prozess) will dem Algorithmischen des computerisierten Archivs seine ganz eigene Struktur und Logik zuweisen. Die rechnerischen Methoden zur Mustererkennung (siehe die neueren Überwachungstechnologien zur Identifizierung von Gesichtern) können Treffer wie Fehler produzieren, doch die Ergebnisse werden immer von Menschen für ihre spezifischen Fragen genutzt. Die subjektive Erinnerung, das subjektive Interesse ist nicht von der Gedächtnisstruktur zu entkoppeln, als wäre auf der einen Seite ein Aufschreibesystem und auf der anderen Seite ein Lesesystem. Beide Prozesse sind immer schon miteinander verschaltet. Dieser Zusammenhang ist in der oft radikalen Subjektivität der Kunst in und mit den Medien paradigmatisch nachzuvollziehen.

Dem kulturkritischen Denken, das vor der Subjektivierung wie Dynamisierung tradierter Ordnungen warnt, scheint jedoch mehr und mehr die Basis entzogen zu werden. Warum gelingt es den Usern und Surfern heute nicht mehr, dem Wunsch von Ernst Gombrich zu folgen, wenn er um »die große und edle Kunst, das Gute in Ruhe zu lassen«, trauert.⁵³⁷ Warum ist, aus heutiger Sicht,

⁵³⁶ Ebd., S. 122.

⁵³⁷ Ernst H. Gombrich, *Die Krise der Kulturgeschichte* (1979), München 1991, S. 321.

kein Ausweg aus der »Krise der Kulturgeschichte« gefunden, wenn die Akteure der Kulturgeschichte regressiv am ehemals Guten festhalten, zumal sie es gar nicht mehr kategorial definieren können? Bedeutet dies allein schon, den Verlust von Werten in Kauf zu nehmen und die Dinge dem postmodernen Karussell der künstlerischen und technologischen Moden von kleinen Erzählungen zu überantworten? Mehr Speicher – weniger Erinnerung? Ersetzt das technische Gedächtnis immer mehr das kollektive Gedächtnis? Gibt es einen exzessiven Gebrauch des digitalen Archivierens?⁵³⁸ Ist, mit anderen Worten, die Multimedialität des Archivs eine Arbeit am Verschwinden der ›guten‹ Dinge? Wolfgang Ernst hegt jedoch den Verdacht, dass es schon die Französische Revolution war, die erstmals die konkrete Erfahrung des Datenverlusts in die Archive implementiert hat: »Ein sense of loss ist seitdem konstitutiv für den Speicher«⁵³⁹

Das Archiv hat auch in der vollkommen digitalen Domäne einen physischen Ort und damit auch eine Architektur. Aber was ist von der Rede der Informations-Architektur zu halten? Gibt es einen Baumeister und einen Plan, der den Begriff Architektur rechtfertigt oder handelt es sich nicht vielmehr um ein sowohl geplantes wie auch organisches Wachsen von technologischen wie urbanen Praxen? Diese Fragen, auf die sich auch Lev Manovich in seinen Anmerkungen zur »augmented reality« bezieht, weisen über den Rahmen der vorliegenden Arbeit hinaus auf zukünftige Perspektiven. Auch die konkrete Praxis eines ›distribuierten Archivs‹ ist in ihrer vielschichtigen Problematik genauer zu untersuchen. Bei aller Flüchtigkeit ist nicht zu unterschätzen, dass sowohl der private User als auch der politische Auftraggeber auf Koordinaten verlässlicher und dauerhafter Speicherung und Zugänglichkeit besteht, die nur in pragmatischen Kompromissen zu finden ist. Weder gibt es das eine dauerhafte Speichermedium, noch die eine geschichtlich verbürgte und tradierte Praxis zu den Inhalten, die gespeichert werden müssen.

⁵³⁸ »A growing number of organizations are embarking on ambitious projects. Everything is being collected: culture, asteroids, DANN patterns, credit records, Telephone conversations; it doesn't matter.« *Mediamatic*, 8, Nr.1, Amsterdam 1994, S. 1860. Diese Nummer der Zeitschrift war der »Storage Mania« gewidmet.

⁵³⁹ Wolfgang Ernst, »Im Namen des Speichers: Eine Kritik der Begriffe ›Erinnerung‹ und ›Kollektives Gedächtnis‹« in: Moritz Csáky/Peter Stachel (Hg.), *Speicher des Gedächtnisses: Bibliotheken, Museen, Archive*, Wien 2000, S. 99–127, S. 107.

Was genau die paradigmatische Qualität des künstlerischen Umgangs mit (elektronischen) Bildern ist, war eine der eingangs formulierten Fragestellungen. Die vorgestellten Analysen zu einzelnen künstlerischen Strategien liefern einen Satz von Operationen, mit denen mediale Prozesse in ihrer kulturellen Dimension leichter zu verstehen sind. Bei Peter Callas ist es der Prozess des Kartografierens und Durchquerens eines piktorialen Raums, der dem Fundus eines ikonografischen Archivs ähnelt. Die im Kapitel zu Peter Callas behauptete ›Callas-Projektion‹ ist, um den wesentlichsten Unterschied zur wissenschaftlichen Geografie zu markieren, eine dynamische und animierte Karte unserer kulturellen Identität. Statt Karte wäre aber auch die Tapete eine geeignete Metapher (und darin Walter Benjamin sehr viel näher). Die Menge an Datensätzen, Bildern, Grafiken ist (hier noch) überschaubar, aber ihre permanente Rekombination und Animation ist ein hypnotisierendes Schauspiel. Die Objekte aus dem Zeichenfundus kultureller Codes weltweit gehen komplexe Nachbarschaftsbeziehungen ein, die jedoch von äußerst flüchtiger Präsenz auf dem Bildschirm sind. Die Betrachter schauen eher dem Prozess des Verdichtens und Verknüpfens zu, als dass sie die einzelnen Konstruktionen in der Geschwindigkeit des Bandlaufs überhaupt entwirren könnten. Es ist jedoch nicht eine Frage der Geschwindigkeit, denn auch in den Verlangsamungen bei Robert Cahen ist nicht eine narrative Logik der Reihung und Verknüpfung am Werk, sondern eine assoziative Verdichtung und Intensivierung.

Während diese Videokünstler noch einem klassischen Autorenbegriff zuarbeiten, sind diese Bildbearbeitungsmechanismen in anderen Projekten längst zu einem interaktiven Set von Operationen geworden, ohne dass damit die ›Erzählung‹ ganz aufgegeben wird. In Bill Seamans »World Generator« gelingt genau dieser Sprung vom Referenziellen zum Relationalen. Ob nun in einem linearen Videotape als vielschichtige Verdichtung vieler Erzählebenen oder in einem Menu von Werkzeugen zur Generierung einer ganzen ›Welt‹ (Seaman). Verschiedene Karten, verschiedene Interfaces, verschiedene Zugangsweisen und Lektüremodi inszenieren und generieren die grafische Oberfläche nun aus einem Pool von Datenbankobjekten. Damit ist die Trennung von Inhalt und Präsentation (auf dem Bildschirm) evident. Zugleich wird aber auch in der telematischen und kooperativen Version der Arbeit die Frage nach der Basis einer gemeinsamen

Praxis und Erzählung quer zu den kulturellen und lokalen Kontexten gestellt, in denen jeder der Partizipierenden verortet ist. Diesen Aspekt haben Jochen Gerz wie auch die im Netz operierenden Künstler auf unterschiedliche Weise aufgegriffen. Die Arbeiten von Christophe Bruno oder Graham Harwood haben eins gemeinsam: sie insistieren auf der Subjektivität des Erzählten und tun dies mit Hilfe von generativen Tools.

Der non-lineare Zugang, evtl. auch zufällig strukturiert, kann, muss sich aber nicht zu einer Meta-Erzählung fügen, wie Lev Manovich zurecht bemerkt: »A database can support narrative, but there is nothing in the logic of the medium itself which would foster its generation.« Datenbank basiertes ›Kino‹ (wie Manovichs »Soft Cinema«) arbeitet an Interfaces und Datenbank-Verschaltungen, die eine sinnvolle, das heißt, erzählerische Struktur favorisieren, ohne dass dies im Einzelfall immer gelingt. Bill Seamans »The World Generator« ist aber ein solcher gelungener Fall, indem die VR-Anwendung mit Material operiert, das zwar unendlich re-kombinierbar ist, aber immer von einem Autor allererst in die Datenbank eingespeist wurde: Der User produziert damit in jedem Fall ein Werk von Bill Seaman mit all seinen charakteristischen Ästhetiken. Damit steht das Werk wiederum in einer interessanten Opposition zu der Frage, wie sich aus einem offen strukturierten Datenbankkonzept mit einer Vielzahl heterogener Eingaben überhaupt Kohärenz erzielen lässt. Insofern ist es eine spezifisch künstlerische Haltung, sowohl die Offenheit in einem kohärenten System wie auch die Unmöglichkeit von Kohärenz in einem völlig offenen System zu akzeptieren und als eben diese auch auszustellen.

An dieser Stelle bietet sich eine letzte Begriffsverschiebung an: vom »Remapping« der Medien und Kunst zum »Demapping«:

»Von Picabia über Max Ernst und Marcel Broodthaers bis hin zu Alighiero Boetti erscheint die Karte als Ausdruck einer Unsystematisierbarkeit von Wirklichkeit, die nicht mehr in erster Linie als beängstigend, sondern als produktive Möglichkeit begriffen wird.«⁵⁴⁰

Der Bezug zur Welt wird daher immer fragwürdiger, so dass der Begriff ›Welt‹ in »World Generator« nicht mehr in Bezug auf eine Kartografierung der ›realen‹ Welt gemeint ist, sondern vielmehr in Bezug auf den Begriff ›Welten‹, wie er im

⁵⁴⁰ Stephan Berg, »Im Labyrinth der Kartografie«, in: Stephan Berg/Martin Engler (Hg.), *Die Sehnsucht des Kartografen*, Kunstverein Hannover, Hannover 2003, S.4–9, hier S. 6.

Kontext der Virtual Reality gebräuchlich ist. Lev Manovich, in Anlehnung an Borges' 1:1-Karte, folgert weiter, dass heute die Karte das Territorium bei weitem an Größe hinter sich gelassen hat.⁵⁴¹ Die Karte führt ein referenzloses Eigenleben im unendlichen Datenraum und kann (und wird) beliebig zur beweiskräftigen Unterstützung partikularer Interessen eingesetzt, wie Martin Dodge in seinen Analysen von Karten des Internets immer wieder betont. Die Karte, der Prozess des Mappings, ist also eingebettet in gesellschaftliche Kontexte, die sich auf der Ebene der technologischen Konfiguration fortsetzen.

Andere mediale Optionen darzustellen und symbolisch in den Vordergrund zu stellen, ist heute ein medienarchäologischer Prozess. Archäologie impliziert dabei eine fundamentale Einsicht in das Fehlen von Daten und in Zerstörungsprozesse (auch durch das Archivieren). Zielinski spricht daher vom Springen als der Bewegungsform, die der archäologischen Suche am ehesten entspricht, und so Zeiten wie Orte, die untergründig verbunden sind, überbrückt. Sein Konzept der Archäologie nennt er aber, als Gegenbewegung zu den Herrschaftsmechanismen des Archivs, eine ›An-Archäologie‹:

»Eine Geschichte wie diejenige des künstlerischen, des anderen technischen Visionierens ist nicht in Anführerschaft (avantgardistisch) zu schreiben. Sie muss sich die Möglichkeit offen halten, zügellos sein zu können. [...] Archäologie wie ich sie betreibe, hat keinen Fluchtpunkt, kein Telos, keine geistige Führerschaft. Ihre Suchbewegungen sind nicht geradlinig, sie können abweichen und müssen mitunter abbrechen.«⁵⁴²

Auf die Problematik des Archivs – »Mal d'archive« in Derridas Terminologie – reagieren Wissenschaftler wie Anne-Marie Duguet und Siegfried Zielinski mit den Begriffen »An-Archive« (Duguet) und »An-Archäologie« (Zielinski). Es ist nahe liegend, dies im weiteren Sinne mit der Affinität für eine (künstlerisch) anarchistische Praxis zu verbinden. Die Medienkunst eignet sich insofern besonders als Seismograf dieses ganz anders aktualisierten Archivbegriffs, als sie ihre physikalische Verkörperung von Prozesshaftigkeit und Gegenwärtigkeit (als Datenstrom in Echtzeit) immer schon mit einem konstruktiven Interesse an

⁵⁴¹ »Porno web sites exposed the logic of the Web to its extreme by constantly re-using the same photographs from other porno web sites. Only rare sites featured the original content. On any given date, the same few dozen images would appear on thousands of sites. Thus, the same data would give rise to more indexes than the number of data elements themselves.« Lev Manovich, »Database as a Symbolic Form« (Kap. Data and Algorithm): <http://www.manovich.net>.

⁵⁴² Typoskript des Vortrags »Zur (An)archäologie der Kunst durch Medien«, ZKM Karlsruhe, 26. Oktober 1997.

Genealogien verknüpft hat. Nam June Paik war einer der ersten, dem diese Arbeit am (eigenen) Mythos bewusst war. Dieses Fortwirken des Mythos lässt sich nicht kategorisch beenden, ohne unweigerlich umso mehr in Mythenproduktion zurück zu fallen, wie es Horkheimer/Adorno in der »Dialektik der Aufklärung« formuliert haben.

Allen kulturkritischen Einwüfen zum Trotz ist das Archiv nicht dann schon in Gefahr, wenn man die allgegenwärtige Prozessualität und Aktualisierbarkeit des Archivs konstatiert. Wenn das Sampling in der Musik den Werkbegriff als massenmediale Praxis abgelöst hat und in der bildenden Kunst vor allem partizipative und offene Handlungsformen verbreitet hat, dann ist dies kein Widerspruch. Schon zuvor hat der Kunstmarkt eindrücklich bewiesen, wie die alten Mechanismen der Auratisierung und Exklusivität über den Markt funktioniert und so auch eine Beuysche Performance als Werk(Installation) verkauft, eben weil es ein ›Werk‹ von Beuys ist. Galeristen und Kuratoren re-installieren den Werkcharakter auch dort, wo spezifisch gegen ihn Opposition gemacht wird! Nichts anderes passiert im Archiv: der Produktionscharakter des Archivs findet sich sowohl in der technologischen Vernetzung wie in den neuen Tools, die zugleich neue Bereiche des Wissens produzieren und identifizieren. Die Spuren der realen Nutzung von digitalen Angeboten werden aus politischen, kommerziellen u. a. Gründen sehr wohl aus dem Datenmeer gefischt (Data-Mining), dann gespeichert und indiziert. Der ganze Bereich der für den Nutzer unsichtbaren Meta-Daten bekommt in dieser Hinsicht zunehmend Bedeutung. Mit der Speicherung des Realen und nicht nur Symbolischen eröffnen sich aber auch neue Brüche im archivarischen System. Die Frage, wer im Einzelnen die ›Daten‹ produziert, liest und interpretiert ist angesichts der längst operierenden intelligenten Agenten und Algorithmen nicht mehr so einfach zu beantworten.

Die Prozesse der Aktualisierung, Interpretation und mit Derrida gesprochen Re-Impression sind Generatoren für historiografische, topografische, topologische und theoretische Diskurse. Das Archiv, scheinbar von der Flüchtigkeit der Medien in seinen Grundfesten erschüttert, erlebt heute eine Blüte, die sich in einer vielfältigen künstlerischen Praxis zur Systematik, Aleatorik, Relativität und Performativität der Archivierungen ausdrückt. Heute, am Anfang des 21. Jahrhunderts, ist das »Archivübel« Derridas nicht mehr allein auf der

Seite der Autorität lokalisierbar, es hat sich in die zeitgenössische alltägliche Praxis eingenistet und erscheint, vom eigenen Desktop aus gesehen, gar nicht mehr so ›übel‹. Die institutionalisierten Archive sehen sich einer Vielzahl von subjektiven oder partikularen Archivierungsprozessen gegenüber, die zu einer Offenheit der kategorialen Gitter geführt haben (siehe die Wiki-Enzyklopädie online und andere kollektive Archivierungsprozesse). Die Prozesse der Dynamisierung und Vernetzung des Archivs führen drastisch vor Augen, dass die Arbeit am Archivieren weder abzuschließen, noch dauerhaft zu sichern ist. Weder wird es in Zukunft das dauerhafte Trägermedium geben, noch wird es in der Praxis der distribuierten Archive zu einer (totalitären) ›Endlösung‹ kommen. Das Archiv buchstabiert sich heute nur noch transitiv als ›Archivieren‹.

Die künstlerische Praxis mit Datenbanken, Relationen, Kontextualisierungen und partizipativen Strukturen ist nicht mehr allein ikonografisch und kunsthistorisch zu verstehen. Die Kunstgeschichte muss sich mit der Medientheorie verbünden, um die spezifischen Konstellationen von Bildtradition, Mediendispositiv und sozialer Praxis zu erforschen. Für diese komplexe Praxis suchen Wissenschaftler wie Historiker nach einer neuen Theorie, die sich jenseits der strukturalistischen (linguistischen) und semiotischen Tradition dem Performativen Rechnung trägt und sozial vernetzte Produktionsprozesse einbezieht. Es bleiben, auch in dieser Konstellation von »Lesarten«, notwendigerweise viele Fragen offen, die sich in Zukunft auch mit dem Zusammenhang von maschinischen und kollektiven datengebenden Verfahren und der individuellen Verantwortung auseinandersetzen. Diese Frage geben Künstler jedoch an den Fragesteller zurück, denn ihre Praxis ist immer schon, ob analog oder digital, hybrid und paradox. Paik, gefragt wie er angesichts des drohenden Zerfalls seiner Videobänder für die Zeit nach seinem Tod Vorsorge getroffen habe, antwortete: »After my death? I couldn't care less!«⁵⁴³ Dem Visionär des elektronischen Archivs wie der globalen künstlerischen und massenmedialen Praxis, dem nichts ferner lag als die Fixierung auf ein Werk, sei daher auch das Schlusswort gegeben: »Wenn zu perfekt, liebe Gott böse!«⁵⁴⁴

⁵⁴³ Diskussion auf dem Symposium »Wie haltbar ist Videokunst?« 1995, publiziert vom Kunstmuseum Wolfsburg 1997.

⁵⁴⁴ Nam June Paik (1993) zit. auf dem Katalogcover von: *Nam June Paik – Fluxus/Video*, Kunsthalle Bremen, Köln 2003.

Bibliografie

Marina Abramovic/Ulay – Ulay/Marina Abramovic, *Relation Work and Detour*, Amsterdam 1980

Vito Acconci, »Biography of Work (1969–1981)«, in: *Documenta* 7, vol. 1, Kassel 1982, S.174–176.

Vito Acconci, »Conceptual Notes on »Steps (Stepping Off Place), Apartment 6B, 102 Christopher Street, New York City«, wieder abgedruckt in: Stiles/Selz 1998

Marie-Luise Angerer, »I am suffering from a spatial hangover. Körper-Erfahrung im NeuenMedienKunst-Kontext«, in: Gendolla 2001, S. 166–182

Marie-Luise Angerer, »Performance«, in: Butin 2002

Rudolf Arnheim, *Visual Thinking*, University of California Press, 1969, Neuauflage 1995

Inke Arns, *Netzkulturen*, Berlin 2002

Zdenka Badovinac (Hg.), *Body and the East. From the 60s to the Present*, Museum of Modern Art, Ljubljana 1998.

Roland Barthes, *Das Reich der Zeichen* (OA 1970), deutsch: Frankfurt/Main 1981

Roland Barthes, *Die Lust am Text* (OA 1973), deutsch: Frankfurt/Main 1974

Barbara Basting, »Netzkunst und die Museen – Aspekte der Institutionalisierung einer neuen Kunstform«:
<http://www.hub3.ch/forsch/basting.html>.

Gregory Battcock/R. Nicklas (Hg.), *The Art of Performance. A critical anthology*, New York 1984

Gregory Battcock (Hg.), *New Artists Video: A critical anthology*, New York 1978

Tilman Baumgärtel, *net.art. Materialien zur Netzkunst*, Nürnberg 1999

Tilman Baumgärtel, *net.art 2.0*, Nürnberg 2001

Hans Belting, *Das Ende der Kunstgeschichte. Eine Revision nach 10 Jahren*, München 1994

Hans Belting, »Gary Hill und das Alphabet der Bilder«, in: *Gary Hill. Arbeit am Video*, Theodora Vischer (Hg.), Basel 1995, S. 43–70

Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* (1936), Frankfurt/M. 1979, 11. Aufl.

Walter Benjamin, *Das Passagen-Werk*, Gesammelte Schriften, Bd. V, Frankfurt/M. 1982

Walter Benjamin, »Der Autor als Produzent. Ansprache im Institut zum Studium des Fascismus in Paris am 27. April 1934«, in: Benjamin 2002, S. 231–247

Walter Benjamin, »Kleine Geschichte der Photographie« (1931), in: Benjamin 2002, S. 300–324

Walter Benjamin, *Medienästhetische Schriften*, Frankfurt/Main 2002

Walter Benjamin, »Neues von Blumen« (1928), in: Benjamin 2002, S. 294–296

Walter Benjamin, »Thesen zur Geschichtsphilosophie: Über den Begriff der Geschichte«, in: *Gesammelte Schriften*, Bd. 1/2, Frankfurt/Main 1980.

Walter Benjamin, »Zentralpark«, in: ders., *Illuminationen*, Frankfurt/Main 1974

Walter Benjamin, »Zur Lage der russischen Filmkunst« (1927), abgedruckt in: Benjamin 2002, S. 343–346

Walter Benjamin, »Zweierlei Volkstümlichkeit. Grundsätzliches zu einem Hörspiel«, in: Benjamin 2002, S. 400–403

Stephan Berg/Martin Engler (Hg.), *Die Sehnsucht des Kartografen*, Kunstverein Hannover, Hannover 2003

Jacques Bertin, *Graphische Semiologie, Diagramme, Netze, Karten*, Berlin 1983

Paolo Bianchi/Sabine Folie (Hg.), *Atlasmapping. Künstler als Kartographen. Kartographie als Kultur*, Wien 1997

Karl Otto Blase, »Interview mit Gerry Schum« (1972) in: *Katalog Documenta 6*, Kassel 1977

Beatrice von Bismarck, »Arena Archiv. Prozesse und Räume künstlerischer Selbstarchivierung«, in: *interarchive* 2002, S. 113–119

Vera Bódy/Peter Weibel (Hg.), *Clip Klapp Bum. Von der visuellen Musik zum Musikvideo*, Köln 1987

Gottfried Boehm, »Die Wiederkehr der Bilder«, in: ders., *Was ist ein Bild?*, München 1994, S. 11–38

Gottfried Boehm, »Zeitigung. Annäherung an Gary Hill«, in: Hill 1994, S. 26–42

Gottfried Boehm, »Zwischen Auge und Hand«, in: Heintz/Huber 2001, S. 43–54

Jay David Bolter, *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, Hillsdale 1991

Norbert Bolz, »Medienkompetenz statt Weltwissen. Fortsetzung der Kommunikation statt Realitätsgarantie«, in: *Der Spiegel*, 26/2000, S. 130–131

Jorge Luis Borges, »Von der Strenge der Wissenschaft«, in *Borges und ich*, Gesammelte Werke, Bd. VI, München 1982

Mark Boyle, *Journey to the Surface of the Earth: Mark Boyle's Atlas and Manual*, J. L. Locher (Hg.), Edition Hanjörg Mayer, Köln/Stuttgart 1970

Mark Boyle: »When the Dust Settles: Mark Boyle Interviewed by Mark Bloch«, in: *High Performance* 4, no. 3 (Fall 1981)

Bertolt Brecht, *Werke*, Bd. 2, Frankfurt/Main 1967

Bertolt Brecht, »Anmerkungen zur Oper ›Aufstieg und Fall der Stadt Mahagonny‹«, in: ders., *Gesammelte Werke* 17, Schriften zum Theater 3, Frankfurt/M. 1967

Horst Bredekamp, »Metaphern des Endes im Zeitalter der Bilder«, in: Heinrich Klotz (Hg.), *Kunst der Gegenwart – Museum für Neue Kunst*, ZKM Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, München/New York 1997

Horst Bredekamp/Birgit Schneider/Gabriele Werner (Hg.), *Bildwelten des Wissens. Kunsthistorisches Jahrbuch für Bildkritik*, Bd. 1.1, Berlin 2003

Klaus vom Bruch, »Der Künstler und der Clip«, in: *SPEX*, April 1984, S. 37

Klaus vom Bruch/Daniel Pflumm, »Zum einen Auge rein, zum andern Auge raus – Moderation des Gesprächs: Tilman Baumgärtel«, in: Frieling/Daniels 2000, S. 132–136

Christine Buci-Glucksmann, *Der kartographische Blick der Kunst*, Berlin 1996

Chris Burden, »exercises in power (self-control, mastery of the senses, the willingness, even, to contest with death) as they are images of contrition or self-abnegation« in: Sayre 1992

Vannevar Bush, »As We May Think«, *The Atlantic Monthly*, July 1945, S. 101–108, abgedruckt in: Timothy Druckrey (Hg.), *Electronic Culture. Technology and Visual Representation*, New York 1996, S. 29–46

Hubertus Butin (Hg.), *DuMonts Begriffslexikon zur zeitgenössischen Kunst*, Köln 2002

John Cage, »Komposition als Prozeß. Teil II: Unbestimmtheit«, Vortrag Darmstadt 1958, in: John Cage, *Silence*, 1961

Peter Callas u. a. (Hg.), *Bilderbuch für Ernst Will: A Euro Rebus*, Sydney 1993

Peter Callas, Initialising History, dLux media arts (Hg.), Sydney 1999

Peter Callas, »Rockets to the Eye: Georges Méliès and the Idea of Independent Cinema«, in: Peter Callas/David Watson, *Phantasmagoria: Pre-Cinema to Virtuality*, Museum of Contemporary Art, Sydney 1996

Michel de Certeau, »Kunst des Handelns«, in: Bianchi/Folie 1997, S. 132–139

Chaomei Chen, *Mapping Scientific Frontiers. The Quest for Knowledge Visualization*, London u. a. 2003

Edmond Couchot, »Zwischen Reellem und Virtuellem. Die Kunst der Hybridisation«, in: Florian Rötzer/Peter Weibel (Hg.), *Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk*, München 1993, S. 340–349

Florian Cramer, »Exe.cut[up]able statements: Das Drängen des Codes an die Nutzeroberflächen«, in: Ars Electronica, *CODE*, Ostfildern 2003, S. 104–109

Jonathan Crary, *Suspensions of Perception*, Cambridge, MA., 1999

Douglas Crimp, *On the Museum's Ruins*, Cambridge, MA., 1993 (deutsch: *Über die Ruinen des Museums – das Museum, die Fotografie und die Postmoderne*, Dresden/Basel 1996)

Moritz Csáky/Peter Stachel (Hg.), *Speicher des Gedächtnisses: Bibliotheken, Museen, Archive*, Wien 2000

Cut In, Nr. 11, 1982; Nr. 24, 1984

Iris Därmann/Detlef Thiel, »Gespenstergespräche. Über einige Archive des Vergessenen und Institutionen der Psychoanalyse«, in: *interarchive* 2002, S. 126–136

Dieter Daniels, »Big Brother Ready-Made«, in: Peter Weibel (Hg.), *Vom Tafelbild zum globalen Datenraum. Neue Möglichkeiten der Bildproduktion und bildgebender Verfahren*, Edition ZKM, Ostfildern 2001, S. 100–117

Dieter Daniels, *Kunst als Sendung. Von der Telegrafie zum Internet*, München 2002

Dieter Daniels, »Kunst und Fernsehen – Gegner oder Partner?«, in: Frieling/Daniels 1997, S. 60–67

Dieter Daniels »Kunst und Medien«, in: *Die Epoche der Moderne. Kunst im 20. Jahrhundert*, Christos Joachimides/Norman Rosenthal (Hg.), Ostfildern 1997

Dieter Daniels, »Strategien der Interaktivität«, in: Frieling/Daniels 2000, S. 142–169

Dieter Daniels, »Utopie – Wozu?«, in: Ingo Günther, *Republik.com*, Susanne Rennert/Stephan von Wiese (Hg.), Ostfildern 1998

Guy Debord, *La société du spectacle* (1967), deutsch: *Die Gesellschaft des Spektakels*, Berlin 1996

Guy Debord, »Rapport zur Konstruktion von Situationen« (Paris 1957, deutsch: Hamburg 1980), wiederabgedruckt in: Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien (Hg.), *Situationistische Internationale 1957–1972*, Wien 1998, S. 74–77

Documenta11_Plattform5: Ausstellung, Ostfildern 2002

Jacques Derrida, *Dem Archiv verschrieben. Eine Freudsche Impression* (OA 1995), deutsch: Berlin 1997

Bodo von Dewitz/Werner Nekes (Hg.), *Ich sehe was, was du nicht siehst!*, Göttingen 2002

Steve Dietz, »Beyond the Interface – Museums and the Web«: <http://www.walkerart.org/gallery9>

Steve Dietz, »Memory_Archive_Database v 3.0« in *Switch*: <http://switch.sjsu.edu/web/v5n3/C-1.html>

Söke Dinkla, *Pioniere interaktiver Kunst von 1970 bis heute*, Ostfildern 1997

Söke Dinkla, »Virtuelle Narration«, in: Frieling/Daniels, *Medien Kunst Netz 1: Überblick*, Wien/New York 2003

Peter Dittmer, »Schalten und Walten (Die Amme)«, in: Frieling/Daniels 2000, S. 224–227

Thomas Dreher, *Performance Art nach 1945. Aktionstheater und Intermedia*, München 2001

Timothy Druckrey (Hg.), *Electronic Culture. Technology and Visual Representation*, New York 1996

Timothy Druckrey/Peter Weibel (Hg.), *net condition*, ZKM, Karlsruhe/ MECAD Barcelona/ ICC Tokio/Neue Galerie Linz (1999/2000), Cambridge 2000

E.A.T. News I, Nr. 3, New York, 1. Nov. 1967

Umberto Eco, »Die Karte des Reiches im Maßstab 1:1«, in: Bianchi/Folie 1997, S. 228–231

Barbara Engelbach, *Zwischen Body Art und Videokunst. Körper und Video in der Aktionskunst um 1970*, München 2001

Wolfgang Ernst, »Archive im Übergang«, in: *interarchive* 2002, S. 137–146

Wolfgang Ernst, »Der Originalbegriff im Zeitalter virtueller Welten«, in: *Video im Museum. Internationales Symposium*, Museum Ludwig Köln, Köln, 2001, S. 51–79

Wolfgang Ernst, »ROM 1881: Die Medialität des Vatikanischen Geheimarchivs als Gesetz der Historie«, in: Pompe/ Scholz 2002

Wolfgang Ernst/Harun Farocki, »A Visual Archive of Cinematographical Topoi«, in: *nettime*, Mailingliste, 19. Dezember, 2000, <http://www.nettime.org>

Wolfgang Ernst/Stefan Heidenreich/Ute Holl (Hg.), *Suchbilder. Visuelle Kultur zwischen Algorithmen und Archiven*, Berlin 2003

Wolfgang Max Faust, »Cross Culture – eine neue Tendenz in der Kunst«, in: *Kunstforum*, Bd. 77/78, 1985

John Fiske, *Reading the Popular*, Boston 1989, deutsch: *Lesarten des Populären*, Cultural Studies Bd. 1, Wien 2000

Sabine Flach, *Körper-Szenarien. Zur ästhetischen Funktion und Bedeutung des Körpers in Videoinstallationen*, München 1994.

Vilém Flusser, *Die Schrift. Hat Schreiben Zukunft?*, Göttingen 1987

Vilém Flusser, »Mein Atlas«, in: ders., *Dinge und Undinge*, München 1993, S. 113–117

Sabine Folie/Michael Glasmeier (Hg.), *Tableaux Vivants. Leben Bilder und Attitüden in Fotografie, Film und Video*, Kunsthalle Wien, Wien 2002

Michel Foucault, *Die Ordnung der Dinge*, Frankfurt/Main 1971

Georg Franck, *Ökonomie der Aufmerksamkeit*, München u. a. 1998

Christiane Fricke, »Dies alles, Herzchen, wird einmal Dir gehören« – die Fernsehgalerie Gerry Schum 1968-1970 und die Produktion der Videogalerie Schum 1970-1973, Frankfurt/M. u. a. 1996

Rudolf Frieling, »Gary Hill – Kreis und Labyrinth«, in: *ZYMA*, Nr. 3, September/Okttober 1995, S. 54–59

Rudolf Frieling, »Hot Spot – Texte in Bewegung«, in: *Kunstforum International*, No. 133, Februar/ April 1996, S. 475-477

Rudolf Frieling, »Jochen Gerz: site-specific«, in: *Jochen Gerz. Das Berkeley Orakel. Fragen ohne Antwort*, Hans-Peter Schwarz (Hg.), ZKM Karlsruhe, Düsseldorf 1999

Rudolf Frieling, »Kontext Video Kunst«, in Frieling/Daniels 2000, S. 12–34.

Rudolf Frieling, »Ohne Probe – Aspekte prozessualer Medienkunst«, in: Frieling/ Daniels 1997

Rudolf Frieling, »Speicher-Platz. Anmerkungen zum Thema Sammeln, Archivieren, Präsentieren«, in: Museum Ludwig (Hg.), *Video im Museum – Internationales Symposium*, Köln 2000

Rudolf Frieling, »VT≠TV«, in: Frieling/Daniels 1997, S. 115–121

Rudolf Frieling (Hg.), *Update 2.0 – Medien Kunst aktuell*, im Auftrag von Goethe-Institut und Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe/München 2000

Rudolf Frieling/Dieter Daniels (Hg.), *Medien Kunst Aktion – Die 60er und 70er Jahre in Deutschland*, Goethe-Institut/ZKM Karlsruhe, Wien /New York 1997 (Buch und Cd-Rom)

Rudolf Frieling/Dieter Daniels (Hg.), *Medien Kunst Interaktion – Die 80er und 90er Jahre in Deutschland*, Goethe-Institut/ZKM Karlsruhe, Wien/New York 2000 (Buch und Cd-Rom)

Rudolf Frieling/Dieter Daniels (Hg.), *Medien Kunst Netz 1: Medienkunst im Überblick*, Goethe-Institut/ZKM Karlsruhe, Wien/New York 2004

Karin Fritzsche/Claus Löser (Hg.), *Gegenbilder – filmische Subversion in der DDR 1976–1989*, Berlin 1996

Ursula Frohne (Hg.), *video cultures. multimediale Installationen der 90er Jahre*, Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, Köln 1999

Ursula Frohne/Tom Levin/Peter Weibel (Hg.), *CTRL_Space. The Rhetorics of Surveillance*, Cambridge, MA., 2001

Peter Gendolla u. a. (Hg.), *Formen interaktiver Medienkunst*, Frankfurt/M. 2001

Peter Gendolla/Thomas Kamphusmann, »Die Außenwelt der Innenwelt. Zur Auflösung von Texten in Bilder in interaktiver Literatur«, Berlin 1999, http://waste.informatik.hu-berlin.de/mtg/mtg4/gendolla_kamphusmann.html

Jochen Gerz, *come on over to the dark side*, Kunstmuseum Luzern, Luzern 1979

Jochen Gerz, *Das Berkeley Orakel. Fragen ohne Antwort*, Hans-Peter Schwarz (Hg.), ZKM Karlsruhe, Düsseldorf 1999

Jochen Gerz, »Das hat doch nichts mit Performance zu tun«, in: *Jochen Gerz., mit/ohne Publikum/public*, Bielefeld/Paris 1981

Jochen Gerz, »Der malende Mund«, in: Frieling/Daniels 1997, S. 203–204

Jochen Gerz, *GET OUT OF MY LIES. 18 Installationen der siebziger Jahre*, Museum Wiesbaden /Volker Rattmeyer (Hg.), Wiesbaden 1997

Jochen Gerz/Marion Hohlfeldt, »Mentale Räume. Jochen Gerz im Gespräch mit Marion Hohlfeldt«, in: *vision.ruhr. Kunst Medien Interaktion auf der Zeche Zollern II/IV Dortmund*, Westfälisches Industriemuseum Zeche Zollern II/IV und Museum am Ostwall, Dortmund, Ostfildern 2000, S. 200–205

Claudia Giannetti, *Ästhetik des Digitalen* (2002), deutsch: Wien/New York 2004

Michael Glasmeier, »Die Teppiche des Johannes Vermeer« in: Berg/Engler 2003

RoseLee Goldberg, *Performance art. From Futurism to the Present*, rev.ed., London 1988

Ernst H. Gombrich, *Die Krise der Kulturgeschichte* (1979), München 1991

Oliver Grau, *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien* (Diss. 1999), Berlin 2001

Götz Großklaus, *Medien-Zeit Medien-Raum*, Frankfurt/Main 1995

Boris Groys, *Über das Neue. Versuch einer Kulturökonomie*, München/Wien 1992

Boris Groys, »Die Erzeugung der Sichtbarkeit«, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 28. 1. 1995

Bettina Gruber/Maria Vedder, *Kunst und Video*, Köln 1983

Armin Grün, »Von der digitalen zur virtuellen Welt«, in: Heintz/Huber 2001, S. 79–93

Heidi Grundmann, »Television in Austria 1955–1987«, in: *Revision – Art Programmes on European Television Stations*, Dorine Mignot (Hg.), Stedelijk Museum, Amsterdam 1987

Katharina Gsöllpointner/Ursula Hentschläger, *Paramour. Kunst im Kontext Neuer Technologien*, Wien 1999

Ingo Günther, *Republik.com*, Ostfildern 1998

Doug Hall/Sally Jo Fifer (Hg.), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, New York 1990

John Hanhardt (Hg.), *Video Culture – A Critical Investigation* (1986), New York 1990

Al Hansen, »New Trends in Art«, in: *the prattler*, 29. November 1961

Lydia Haustein, *Videokunst*, München 2003

Birgit Hein/Wulf Herzogenrath (Hg.), *Film als Film – 1910 bis heute*, Stuttgart 1977

Klaus Heinrich, *Parmenides und Jona. Vier Studien über das Verhältnis von Philosophie und Mythologie*, Frankfurt/M. 1966

Klaus Heinrich, *tertium datur. Eine religionsphilosophische Einführung in die Logik*, Basel/Frankfurt/M. 1981

Bettina Heintz/Jörg Huber (Hg.), *Mit dem Auge denken. Strategien der Sichtbarmachung in wissenschaftlichen und virtuellen Welten*, Edition Voldemeer Zürich, Wien/New York 2001

Heike Helfert, »Raum Technik Konstruktionen. Aspekte der Wahrnehmung« in: Frieling/Daniels 2004, S. 162–199

Heinz B. Heller u. a. (Hg.), *Über Bilder Sprechen. Positionen und Perspektiven der Medienwissenschaft*, Marburg 2000

Günter Helmes/Werner Köster (Hg.), *Texte zur Medientheorie*, Stuttgart 2002

Wulf Herzogenrath u. a. (Hg.), *TV Kultur. Fernsehen in der bildenden Kunst seit 1879*, Berlin 1997

Wulf Herzogenrath/Edith Decker (Hg.), *Videoskulptur aktuell und retrospektiv*, Köln 1989

Gary Hill, Centre Georges Pompidou, Paris 1992

Gary Hill. *Arbeit am Video*, Theodora Vischer (Hg.), Ostfildern 1995

Gary Hill, »Liminal Performance«, in: Marranca/Dasgupta 1999

Gary Hill – *Surfing the Medium*, Stephen Sarrazin (Hg.), Chimaera Bd. 10, Montbéliard 1992

Annette Hünnekens, *Der bewegte Betrachter. Theorien der interaktiven Medienkunst*, Köln 1997

Erkki Huhtamo, »Dreaming Europe, or mapping the global ›anti-terrain‹« in: Callas 1993

Pontus Hultén, *The Machine – As Seen at the End of the Mechanical Age*, MoMA Ausstellungskatalog, New York 1968

Heiko Idensen/Matthias Krohn, »Kunst-Netzwerke. Ideen als Objekte«, in: Florian Rötzer (Hg.), *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*, Frankfurt/M. 1991, S. 371–396

Stefan Iglhaut, »Interaktiv«, in: Schaffner/Winzen 1997, S. 174–176

Institut für Bildmedien, *Hardware Software Artware*, ZKM Karlsruhe, Ostfildern 1997

Intermedium 2. X-O Identitäten im 21. Jahrhundert, Medienkunst-Festival des Bayerischen Rundfunk Hörspiel und Medienkunst/ZKM Karlsruhe, München/Karlsruhe 2002

Ion Ippolito, »http://www« in: Schaffner/Winzen 1997, S. 157–164

Allan Kaprow, »untitled guidelines for happenings« (1965), in: Ders., *Assemblage, Environments and Happenings*, New York 1966

Christoph Keller, »Archives As Objects As Monuments«, in: Ernst/Heidenreich/Holl 2003, S. 46–51

Cornelia Kemp (Hg.), *Das zweite Gesicht*, Deutsches Museum, München 2002

Wolfgang Kemp (Hg.), *Theorie der Fotografie 1839–1980*, München 1979/1983

Friedrich Kittler, *Grammophon Film Typewriter*, Berlin 1986

Friedrich Kittler, »Künstler – Technohelden und Chipschamanen der Zukunft?«, in: Heinrich Klotz/Michael Roßnagl (Hg.), *Medienkunstpreis 1993*, Ostfildern 1993

Michael Klier, »Die obszöne Geste des Video – Gespräch mit Brigitte Kramer«, in: Frieling/Daniels 2000, S. 95–96

Hubert Klocker, »Gesture and the Object. Liberation as Aktion: A European Component of Performative Art«, in: Schimmel 1998, S. 159–195

Alexander Kluge, »Interview«, in: *Intervalli tra film video televisione*, Valentina Valentini (Hg.), Palermo 1989

Christian Kravagna (Hg.), *Das Museum als Arena. Institutionskritische Texte von KünstlerInnen*, Kunsthhaus Bregenz, Bregenz 1999

Doris Krystof, »Body Art«, in: *DuMonts Begriffslexikon zur zeitgenössischen Kunst*, Hubertus Butin (Hg.), Köln 2002

Kunst bleibt Kunst. Aspekte internationaler Kunst am Anfang der siebziger Jahre, Projekt 74, *Wallraff-Richartz Museum, Kunsthalle und Kunstverein Köln*, 1974

Kunstmuseum Wolfsburg (Hg.), *Wie haltbar ist Videokunst?*, Wolfsburg 1997

Kunstraum der Universität Lüneburg (Hg.), *interarchive*, Köln 2002

Gerda Lampalzer, *Videokunst. Historischer Überblick und theoretische Zugänge*, Wien 1992

George P. Landow, *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore 1992

Maurizio Lazzerato, *Videophilosophie. Zeitwahrnehmung im Postfordismus* (1997), Berlin 2002

Jean-Jacques Lebel, *A Point of View on Happenings from Paris*, Paris 1965

- Jean-Jacques Lebel, *SIGMA des arts et tendances contemporaines*, 19. November, Paris 1966
- Sandra Lischi, *The Sight of Time*, Pisa 1997
- Gerhard Johann Lischka, »Performance und Performance Art«, in: *Kunstforum International*, Nr. 96, 1988
- Henry R. Lieberman, »Art and Science Proclaim Alliance in Avant-Garde Loft«, in: *New York Times*, 11. Oktober 1967
- Erika Linz, »»The warehouse theory of memory is wrong« – Zur Performativität semantischer Wissensstrukturen«, in: Pompe/Scholz 2002, S. 282–296
- El Lissitzky, »Our book«, Gutenberg Jahrbuch, 1926/27, zit. in: *Transform the world! Poetry must be made by all!*, Moderna Museet (Hg.), Stockholm 1969, S. 71
- Jean-François Lyotard (Hg.), *Les Immatériaux*, Centre Georges Pompidou, Paris 1985
- Friedemann Malsch/Dagmar Streckel, *Künstler-Videos. Entwicklung und Bedeutung*, Ursula Perucchi-Petri (Hg.), Kunsthaus Zürich, Stuttgart 1996
- Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, MA., 2001
- Lev Manovich, »Die Kunst des Tamás Waliczky«, in: Tamás Waliczky, *Focusing*, ZKM digital arts edition, Ostfildern 1998
- Lev Manovich, »The Poetics of Augmented Space: Learning from Prada«, in: *nettime Mailingliste*, 16.5.2002, <http://www.nettime.org>
- Bonnie Marranca/Gautam Dasgupta (Hg.), *Conversations on art and performance*, Baltimore 1999
- L. McDonald, »Horizons of Technology: An Interview with Peter Callas«, in: *Illusions*, no. 15 (1990), December
- Marshall McLuhan, *Understanding Media* (1964), deutsch: *Die magischen Kanäle. Understanding Media*, Dresden/Basel 1995
- Scott McQuire, »Electrical Storms«, in: Callas 1999
- Medienzentren und Videogruppen in der BRD, »das andere Video«, in: Frieling/Daniels 2000
- William J. Mitchell, *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, Cambridge, MA., 1995
- William J. Mitchell, *e-topia. urban life, Jim – but not as we know it*, Cambridge, MA., 1999
- Multimediale 4*, Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe/Heinrich Klotz (Hg.), Karlsruhe 1995
- Museum Ludwig (Hg.), *Video im Museum – Internationales Symposium* (2000), Köln 2001

- Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien (Hg.), *Situationistische Internationale 1957–1972*, Wien 1998
- Jean-Luc Nancy, »Die Kunst – ein Fragment«, in: Jean-Pierre Dubost (Hg.), *Bildstörung. Gedanken zu einer Ethik der Wahrnehmung*, Leipzig 1994, S. 170–184
- Bruce Nauman, »Notes and Projects« (1970), in: Stiles/Selz 1996
- Theodor Holm Nelson, »Getting it Out of Our System«, in: *Information Retrieval. A Critical View*, George Schecter (Hg.), Third Annual Colloquium on Information Retrieval, Philadelphia, 1966, Washington D.C. u. a. 1967, S. 191–210
- Alfred Nemeczek, »Zur Hölle mit der Videokunst«, in: *Art*, Nr. 3, März 1983
- Marcel Odenbach, »Vielfältig, verwirrend und schnelllebig – Die achtziger Jahre« , in: Frieling/Daniels 2000, S. 60–63
- Heinz Ohff, *Anti-Kunst*, Düsseldorf 1973
- Roberto Ohrt, »Situationistische Internationale«, in: *DuMonts Begriffslexikon zur zeitgenössischen Kunst*, Hubertus Butin (Hg.), Köln 2002
- Nam June Paik – Fluxus/Video*, Wulf Herzogenrath (Hg.), Kunsthalle Bremen, 1999
- Nam June Paik, »Medienplanung für das nachindustriellen Zeitalter – Bis zum 21. Jahrhundert sind es nur noch 26 Jahre«, in: Frieling/Daniels 1997, S. 236–238
- Nam June Paik, Niederschriften eines Kulturnomaden. Aphorismen, Briefe, Texte*, Edith Decker (Hg.), Köln 1992
- Nam June Paik, Videä 'n' Videology 1959–1973*, Everson Museum of Art Syracuse (Hg.), New York 1974
- Nam June Paik. Werke 1946–1976. Musik – Fluxus – Video*, Wulf Herzogenrath (Hg.), Kölnischer Kunstverein, Köln 1976
- Peggy Phelan, *Unmarked: The Politics of Performance* , London 1993
- Claus Pias, »Ordnen, was nicht zu sehen ist«, in: Ernst/Heidenreich/Holl 2003, S. 99–108
- Philip Pocock, »Eine Beschreibung von ›The Equator and Some øtherlands‹«, in: Frieling/ Daniels 2000, S. 232–236
- Hedwig Pompe/Leander Scholz (Hg.), *Archivprozesse. Die Kommunikation der Aufbewahrung*, Köln 2002
- Ponton European Media Lab, »European Mobile Art Project – Die neue Eloquenz im öffentlichen Raum«, in: Frieling/Daniels 2000, S. 259–262
- Wolfgang Preikschat, *Video. Die Poesie der neuen Medien*, Weinheim/Basel 1987

Projekt 74 – Kunst bleibt Kunst. Aspekte internationaler Kunst am Anfang der siebziger Jahre, Wallraff-Richartz Museum, Kunsthalle und Kölner Kunstverein, Köln 1974

Casey Reas, »Medien programmieren«, in: *Ars Electronica* (Hg.), *Code*, Linz 2003, S. 180–185

Lawrence Rinder, »Wo ist meine Zukunft?«, in: Gerz 1999, S. 201–204

Stefan Roemer, »Eine Kartographie. Vom White Cube zum Ambient«, in: Christian Kravagna (Hg.), *Das Museum als Arena. Institutionskritische Texte von KünstlerInnen*, Kunsthau Bregenz, 1999

Florian Rötzer (Hg.), *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*, Frankfurt/Main 1991

Florian Rötzer (Hg.), *Die Zukunft des Körpers I*, *Kunstforum International*, Bd. 132, November – Januar 1996; *Die Zukunft des Körpers II*, *Kunstforum International*, Bd. 133, Februar – April 1996

Stella Rolig (Hg.), *hers. Video als weibliches Terrain/Video as a Female Terrain*, steirischer herbst Graz, Wien/New York 2000

Gerd Roscher, »Bemerkungen zur Konzeption alternativer Medienpraxis«, in: Frieling/Daniels 1997, S. 228–232

Martha Rosler, »Video: Shedding the Utopian Moment«, in: *Block 11* (Winter 1985–86), abgedruckt in: Hall/Fifer 1991, S. 30–58

Walther Ruttmann, »Kunst und Technik« (1930), in: Birgit Hein/Wulf Herzogenrath (Hg.), *Film als Film – 1910 bis heute*, Stuttgart 1977

Mike Sandbothe, »Pragmatische Dekonstruktion: Überlegungen zur Veränderung unseres Gebrauchs von Bild, Sprache und Schrift im Internet«, in: Heintz/Huber 2001

Henry M. Sayre, *The Object of Performance. The American Avant-garde since 1970*, Chicago 1992

Ingrid Schaffner/Matthias Winzen (Hg.), *Deep Storage. Arsenale der Erinnerung*, München/New York 1997

Ingrid Scharlau, »Cyberspace«, in: Schaffner/Winzen 1007, S. 108–112

Paul Schimmel (Hg.), *Out of Actions. Between performance and the object, 1949-1979*, Museum of Contemporary Art Los Angeles, London/Ostfildern 1998

Ernst Schmiederer, »Alle Macht geht vom Bild aus«, in: *Ars Electronica 98. Information.Macht.Krieg*, Wien/New York 1998, S. 230–239

Norbert M. Schmitz, »Medialität als ästhetische Strategie der Moderne. Zur Diskursgeschichte der Medienkunst«, in: Peter Gendolla u. a. (Hg.), *Formen interaktiver Medienkunst*, Frankfurt/M. 2001, S. 95–139

Carolee Schneemann – Up to and including her limits, Dan Cameron (Hg.), New York 1996

Carolee Schneemann, *More than meat joy. Performance works and selected writings*, Bruce R. MacPherson (Hg.), Kingston/New York 1997

Carolee Schneemann, »Performance and the Body« (Interview mit Robert Coe), in: Marranca/Dasgupta 1999

Peter J. Schneemann, »Black-Box-Installationen: Isolationen von Werk und Betrachter«, in: Ralf Beil (Hg.), *Black Box: Der Schwarzaum in der Kunst*, Kunstmuseum Bern, 2001, S. 25–33

Birgit Schneider/Peter Berz, »Bildtexturen: Punkte, Zeilen, Spalten«, http://waste.informatik.hu-berlin.de/mtg/mtg4/Schneider_Berz/textil.html

Christine Schöpf/Gerfried Stocker (Hg.), *Flesh Factor. Informationsmaschine Mensch. Ars Electronica 97*, Wien/New York 1997

Christine Schöpf/Gerfried Stocker (Hg.), *Information.Macht.Krieg. Ars Electronica 98*, Wien/New York 1998

Christine Schöpf/Gerfried Stocker (Hg.), *Code. Ars Electronica 03*, Ostfildern 2003

Gerry Schum, Kat. Stedelijk Museum, Amsterdam, 1979

Gerry Schum, Kat. Kunsthalle Düsseldorf 2004

»Gerry Schum«, Interview von Karl Otto Blase (1972) in: Kat. *Documenta 6*, Kassel 1977

Hans-Peter Schwarz, *Medien Kunst Geschichte*, Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, München/London 1997

Gary Schwartz/Stedelijk Museum (Hg.), *Het Lumineuse Beeld – The Luminous Image*, Amsterdam 1984

Steven Shaviro, »Performing Life: the Work of Tehching Hsieh«, in: <http://one-year-performance.com/intro.html>

Peter Sloterdijk, *Medien-Zeit*, Stuttgart 1993

Hanns Sohm, *happening & fluxus. Materialien vom Archiv Sohm*, Kölnischer Kunstverein, Köln 1970

Urs Stäheli, »Die Wiederholbarkeit des Populären: Archivierung und das Populäre«, in: Pompe/Scholz 2002, S. 73–83

Stelarc, »Beyond the Body: Amplified Body, Laser Eyes, and Third Hand« (1986), in: Stiles/Selz 1996

Stelarc, »We Can Rebuild Him«, Interview von Annie Griffin, *Guardian*, 4. Mai, 1996

Stelarc, »Prosthetics, Robotics and Remote Existence: Postevolutionary Strategies«, in: *Leonardo*, vol. 24, No. 5, 591–595 (1991)

Angelika Stepken, »Das Berkeley Orakel. Fragen an das Medium«, in: Gerz 1999, S. 26–32

Kristine Stiles/Peter Selz (Hg.), *Theories and Documents of Contemporary Art. A Sourcebook of Artists' Writings*, Berkeley 1996

Robert Storr (Hg.), *Mapping*, Museum of Modern Art, New York 1994

Techne. A Projects and Process Paper, Vol. 1, No. 1, New York, April 14, 1969

Elie Theofilakis (Hg.), *Modernes et après? Les Immatériaux*, Paris 1985

Georg Christoph Tholen, *Die Zäsur der Medien. Kulturphilosophische Konturen*, Frankfurt/Main 2002

Martin Thomas, »A Demonology of Television, Responding to the Videography of Peter Callas«, in: *Art and Australia*, 32 (1994), Nr. 2

Tjebbe van Tijen, »Die Künste des Selbst«, in: *artintact* 5, ZKM Karlsruhe, Ostfildern 1999

Maurice Tuchman, *Art and Technology: A Report on the Art and Technology Program of the Los Angeles County Museum of Art 1967–1971*, Los Angeles/New York 1971

Edward R. Tufte, *The Visual Display of Quantative Information*, Cheshire 1983 (Neuaufgabe 1995)

Edward R. Tufte, *Visual Explanations. Images and Quantities, Evidence and Narrative*, Cheshire, Conn., 1997

Stan VanDerBeek, »Culture Intercom, A Proposal and Manifesto«, *Film Culture* 40, 1966, S. 15–18, abgedruckt in: Gregory Battcock, *The New American Cinema. A Critical Anthology*, New York 1967, S. 173–179

Raoul Vaneigem, »Handbuch der Lebenskunst für die jungen Generationen« (1967), deutsch 1972, wieder publiziert unter: <http://machno.hdm-stuttgart.de/~hk/si/handbuch.html>.

Woody Vasulka/David Dunn (Hg.), *Eigenwelt der Apparate. Pioneers of Electronic Art*, Ars Electronica, Linz 1992

Vidéo Topiques, Le musée d'art moderne et contemporaine, Strasbourg, 2002

Bill Viola. *Europäische Einsichten*, Rolf Lauter (Hg.), Museum für Moderne Kunst, Frankfurt/M. u. a. 1999

vision.ruhr. Kunst Medien Interaktion auf der Zeche Zollern II/IV Dortmund, Westfälisches Industriemuseum Zeche Zollern II/IV und Museum am Ostwall, Dortmund, Ostfildern 2000

Martin Warnke, »Digitale Archive«, in: *interarchive*, Kunstraum der Universität Lüneburg (Hg.), Köln 2002, S. 200–204

Vitus H. Weh, »Dokumentationstaumel«, in: *Kunstforum International*, Bd. 155, Juni/Juli 2001, S. 277–282

Peter Weibel, *An Annotated Videography*, Innsbruck 1977

Peter Weibel, »Statement Videonale 1986«, in: Frieling/Daniels 2000, S. 78

Peter Weibel, »Video als Raumkunst« (1977), abgedruckt in: Zielinski 1989, S. 147–151

Peter Weibel (Hg.), *Vom Tafelbild zum globalen Datenraum. Neue Möglichkeiten der Bildproduktion und bildgebender Verfahren*, Edition ZKM, Ostfildern 2001

Gabriele Werner, »Das technische Bild«, in: Heintz/Huber 2001, S. 367–382

Stephen Wilson, *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology*, Cambridge, MA, 2002

Hartmut Winkler, *Docuverse*, München 1997

Hartmut Winkler, »Die prekäre Rolle der Technik. Technikzentrierte versus ›anthropologische‹ Mediengeschichte«, in: Heinz B. Heller u. a. (Hg.), *Über Bilder Sprechen. Positionen und Perspektiven der Medienwissenschaft*, Marburg 2000

Hartmut Winkler, »Das Modell. Diskurse, Aufschreibesysteme, Technik, Monumente – Entwurf für eine Theorie kultureller Kontinuierung«, in: Hedwig Pompe/Leander Scholz (Hg.), *Archivprozesse. Die Kommunikation der Aufbewahrung*, Köln 2002, S. 297–315

Georg Winter, *Ukiyo Camera Systems – Handbuch derameratechnik*, Renate Wiehager/Knut Nievers (Hg.), Köln 1999

Matthias Winzen, »Sammeln – so selbstverständlich, so paradox«, in: Schaffner/Winzen 1997

Ludwig Wittgenstein, »Bemerkungen über die Farbe«, in: ders., *Über Gewißheit*, Werkausgabe Bd. 8, Frankfurt/Main (stw) 1994, 6. Aufl.

Regina Wyrwoll, »KUNSTKANAL – Künstler machen Fernsehen«, in: Frieling/Daniels 2000, S. 91–92

Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, New York 1970

Helmut Zedelmaier, »Buch, Exzerpte, Zettelschrank, Zettelkasten«, in: Hedwig Pompe/Leander Scholz (Hg.), *Archivprozesse. Die Kommunikation der Aufbewahrung*, Köln 2002, S. 38–53

Henning Ziegler, »When Hypertext became uncool. Notes on Power, Politics, and the Interface«, in: *Rohrpost*, 30. 11. 2002, <http://rohrpost.mikrolisten.de>.

Siegfried Zielinski, *Zur Geschichte des Videorecorders*, Berlin 1986

Siegfried Zielinski, *Audiovisionen. Kino und Fernsehen als Zwischenspiele in der Geschichte*, Reinbek 1989

Siegfried Zielinski (Hg.), *Video – Apparat/Medium, Kunst, Kultur. Ein internationaler Reader*, Frankfurt/M. u. a., 1992

Siegfried Zielinski, *Archäologie der Medien. Zur Tiefenzeit des technischen Hörens und Sehens*, Reinbek 2002